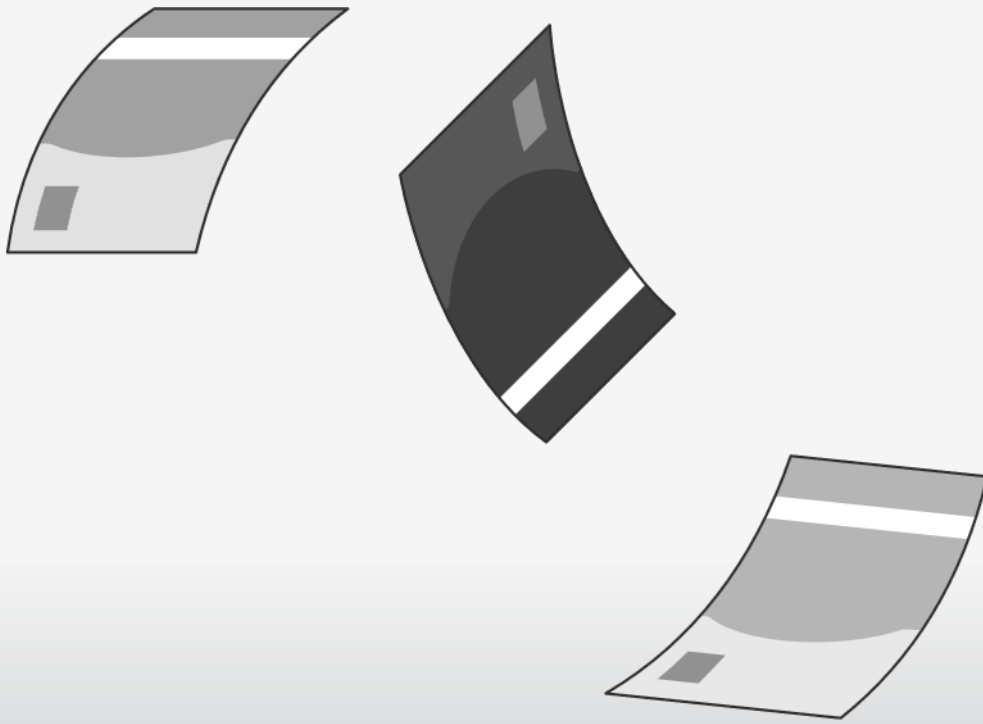




Inflation

Verstehen, warum die Preise steigen

Material für Lehrkräfte

Herausgeber



Finanztip Schule

Diese Materialien werden Ihnen von Finanztip Schule – der Bildungsinitiative der Finanztip Stiftung – zur Verfügung gestellt.

Weitere kostenlose Unterrichtsmaterialien finden Sie unter www.finanztip.schule.

Wir danken Ihnen, dass Sie sich mit uns gemeinsam für mehr Finanzbildung an deutschen Schulen einsetzen!

Kontakt

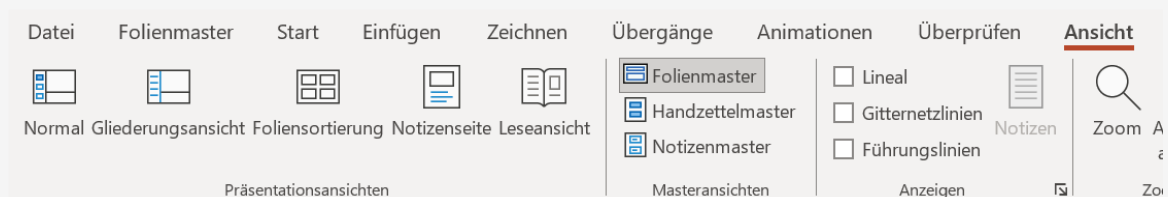
Bei Fragen, Anregungen, Lob oder Kritik steht Ihnen das Team von Finanztip Schule gern per Mail zur Verfügung: info@finanztip.schule.

Editierbarkeit

Jede Klasse ist anders. Sie als Lehrkraft kennen Ihre Schülerinnen und Schüler am besten. Um die Materialien auf Ihre Klasse und Ihr individuelles Unterrichtssetting zuzuschneiden, können Sie sie auch als editierbare PowerPoint-Version über unsere Seite herunterladen. Diese Version ist auch für den digitalen Einsatz im Klassenzimmer geeignet.

Beachten Sie bitte, dass der Großteil der Präsentationen im Folienmaster erstellt ist. Damit stellen wir sicher, dass beim digitalen Einsatz der Materialien keine ungewollten Änderungen passieren. Nur die Elemente, die regulär für eine Bearbeitung vorgesehen sind, lassen sich im normalen Bearbeitungsmodus ändern.

Um Änderungen im Folienmaster vorzunehmen, gehen Sie im PowerPoint bitte auf die Registerkarte „Ansicht“ und wählen dort „Folienmaster“ aus (zu finden im Abschnitt „Masteransichten“, s. Screenshot).



Inhalte der Einheit „Inflation“

In dieser Lektion geht es um ein aktuelles Thema, das alle betrifft: Inflation. In einer Doppelstunde lernen die Schülerinnen und Schüler, was Inflation bedeutet, und recherchieren die aktuelle Preisentwicklung sowie die persönliche Inflationsrate verschiedener Personas.

Liste aller enthaltenen Materialien

- I-a **Übersicht** über Anwendungsmöglichkeiten, Lernziele und Kompetenzen
- I-b **Stundenverlaufsplan** für eine Doppelstunde (flexibel teil- und kürzbar)
- I-c **Lösungen und Ausfüllhinweise** zu den Klassenmaterialien
- I-1 **Präsentation** mit Quizfragen für den Unterrichtseinstieg
- I-2 **Arbeitsblatt** zur Definition und zu den Ursachen von Inflation
- I-3 **Arbeitsblatt** zur aktuellen Inflation (zwei Varianten für unterschiedliche Niveaustufen)
- I-4 **Arbeitsblatt** zur persönlichen Inflationsrate
- I-5 **Folie** zur Sammlung von Maßnahmen gegen die persönliche Inflation

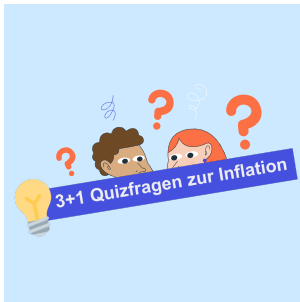
Reserve/Alternative:

- I-d **Methodenblatt** zum Rollenspiel „Weltraumtourismus“
- I-e **Druck-/Schnittvorlage** zum Rollenspiel „Weltraumtourismus“

Die Materialien sind mit Kürzeln versehen: I steht für „Inflation“, Ziffern nummerieren Klassenmaterialien, Lehrkräfte-Materialien werden durch Buchstaben gekennzeichnet. Klassenmaterialien sind farbenfroh gestaltet, Material für Lehrkräfte grau und orange gehalten.

Bausteine der Einheit

Baustein 1: Quiz zur Inflation 10 Minuten | Unterrichtseinstieg



In diesem Baustein führen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler mit wenigen Fragen und kuriosen Fakten an das Thema Inflation heran. Ausgehend von der bislang stärksten Inflation der Menschheitsgeschichte nähern Sie sich der aktuellen Inflation in Deutschland. Diesen Baustein können Sie gut für den Unterrichtseinstieg nutzen.

Material: I-1

Notizen:

Baustein 2: Definition und Ursachen von Inflation 15 Minuten | Erarbeitung



In diesem Baustein erarbeiten sich Ihre Schülerinnen und Schüler eigenständig in Partnerarbeit eine Definition von Inflation und ihre wesentlichen Ursachen am Beispiel einer Kugel Eis. Grundlage bilden kurze, den Arbeitsblättern angehängte Texte, wodurch Sie diesen Baustein auch analog im Unterricht einsetzen können.

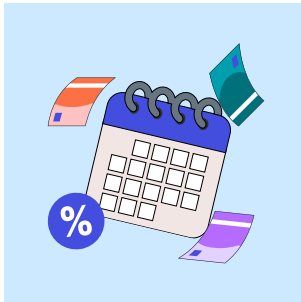
Material: I-2 I-c

Notizen:

Bausteine der Einheit

Baustein 3: Aktuelle Inflation

20 Minuten | Erarbeitung oder Hausaufgabe



Kern dieses Bausteins bilden aktuelle Statistiken zur Inflation in Deutschland (und, je nach Kenntnisstand Ihrer Schülerinnen und Schüler, in der Eurozone). In Partnerarbeit recherchieren die Lernenden eigenständig, wie sich die Preise entwickelt haben, welche Preise gestiegen und welche gesunken sind. Diese Erarbeitung können Sie im Unterricht durchführen (technische Ausstattung vorausgesetzt) oder als Hausaufgabe erledigen lassen.

Material:

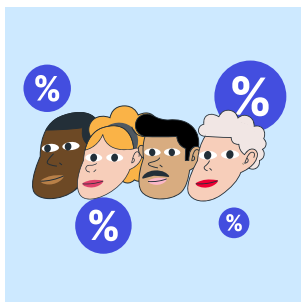
I-3

I-c

Notizen:

Baustein 4: Persönliche Inflation

45 Minuten | Erarbeitung



In diesem Baustein lernen Ihre Schülerinnen und Schüler, dass sich die Inflation auf jeden Einzelnen unterschiedlich auswirkt, je nach persönlichem Konsumverhalten. Mithilfe des Inflationsrechners vom Statistischen Bundesamt ermitteln die Lernenden die individuelle Inflationsrate für insgesamt vier Personas. Im Anschluss formulieren sie Ratschläge, mit denen sich die Auswirkungen der Inflation beeinflussen lassen.

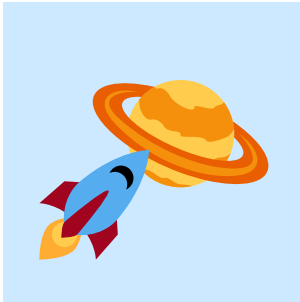
Material:

I-4

I-5

I-c

Notizen:

Baustein 5: Rollenspiel „Weltraumtourismus“**30 Minuten | Unterrichtseinstieg (Alternative) oder Vertiefung**

In diesem Rollenspiel, das Sie als Einstieg in den Unterricht oder auch zur Vertiefung nutzen können, erleben Ihre Schülerinnen und Schüler, wie Inflation entsteht und wie sie sich auswirkt und selbst verstärkt (zum Beispiel durch die Lohn-Preis-Spirale). Das Spiel erfordert etwas Druck- und Schnittaufwand. Dieser lohnt sich aber, wenn Sie das Spiel häufiger im Unterricht einsetzen möchten.

Material:

I-d

I-e

Notizen:

Übrigens: Die Bildungsexperten vom Materialkompass des Verbraucherzentrale Bundesverbandes (VZBV) haben das Material geprüft und empfehlen die Umsetzung des Rollenspieles:

„Das Rollenspiel, das als Zusatzmaterial gedacht ist, ist für die Förderung dieser Kompetenzbereiche sehr zu empfehlen.“

Hier gelangen Sie zur Beurteilung: [Beurteilung der Einheit „Inflation“](#)

Übersicht zur Einheit „Inflation“

Allgemeine Informationen

Dauer der Einheit:	90 Min. (flexibel teil- und kürzbar)
Jahrgangsstufen:	ab Klasse 7
Schulformen:	alle weiterführenden Schulen
Fächerbezug:	Wirtschaftsunterricht

Inhaltliche Relevanz des Themas

Nach Jahren niedriger Inflation sind die Verbraucherpreise infolge von Corona und Ukrainekrieg deutlich und auch für die Schülerinnen und Schüler spürbar gestiegen. Junge Menschen mit niedrigen Einnahmen sind von steigenden Preisen oft besonders betroffen.

Mit dieser Einheit lernen Ihre Schülerinnen und Schüler nicht nur, was Inflation bedeutet und wie sie entsteht, sondern auch, was sie für jeden Einzelnen bedeutet und wie sich ihr begegnen lässt.

Erforderliche Vorkenntnisse

- **Fachlich-inhaltlich:** Für dieses Modul sind keine inhaltlichen Vorkenntnisse aufseiten der Schülerinnen und Schüler erforderlich.
- **Methodisch:** Die Schülerinnen und Schüler benötigen sichere Kenntnisse im Umgang mit digitalen Medien sowie mit Tablet oder PC.

Erforderliche technische Ausstattung

- Für die Durchführung benötigen Sie **Laptop oder PC plus Beamer** oder eine vergleichbare Präsentationsmöglichkeit. Für die Gruppenarbeiten sind teilweise **Tablets, Laptops oder PCs mit Internetzugang für die Schülerinnen und Schüler** erforderlich.

Lernziele und Kompetenzen

In diesem Modul erwerben bzw. stärken die Schülerinnen und Schüler folgende Kompetenzen.

Sachkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können den Begriff „Inflation“ definieren und die Entstehung von Inflation erklären.
- Sie können erklären, wo die aktuelle Inflationsrate liegt und wie sie zustande gekommen ist.

Methodenkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können Daten zur Inflation ordnen, analysieren und auswerten.
- Sie können Informationen aus Texten extrahieren und anwenden.

Urteilskompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können beurteilen, ob jemand mehr oder weniger von der Inflation betroffen ist.
- Sie können gezielt Maßnahmen anwenden oder vorschlagen, um die Folgen der Inflation abzumildern oder ihnen entgegenzuwirken.

Selbst- und Sozialkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können sich in Zweier- bzw. Dreierteams organisieren, Arbeitsaufgaben untereinander verteilen und Ergebnisse eigenständig miteinander abgleichen.

Medienkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können Informationen aus digitalen Medien auswerten.
- Sie können digitale Werkzeuge anwenden.

Hintergrundinformationen

Wenn Sie sich vorab noch eingehender über das Thema Inflation informieren möchten, empfehlen wir Ihnen die folgenden Seiten:

- [Überblick über das Thema im Finanztip-Ratgeber](#)
- [„Inflation“ im Lexikon der Wirtschaft, Bundeszentrale für politische Bildung](#)
- [Themenseite zur Inflation in Deutschland, Statistisches Bundesamt](#)
- [Digitales Informationsheft zur Inflation in der Eurozone, Eurostat](#)

Weitere Unterrichtseinheiten



Unterrichtseinheit „Geldanlage“

- Dauer: 45 + 90 Min. (flexibel teilbar)
- Jahrgangsstufen: ab Klasse 9
- Schulformen: alle weiterführenden Schulen
- Fächer: Wirtschaftsunterricht

[zur Unterrichtseinheit](#)

Stundenverlauf zur Einheit „Inflation“

Dauer, Phase	Sozialform, Material	Inhalt und Vorgehen
Baustein 1: Quiz zur Inflation (10 Min.)		
10 Min. Einstieg	Klassengespräch I-1	Die Lehrkraft (LK) präsentiert den Schülerinnen und Schülern (SuS) einige Quizfragen, die zum Thema der Stunde hinführen. Die letzte Quizfrage bleibt zunächst ungelöst – dafür ist die Erarbeitung der aktuellen Inflationszahlen erforderlich. Tipp: Im Quiz wird auf die Hyperinflation in Ungarn 1946 eingegangen – die bislang stärkste Inflation der Weltgeschichte. Diese bietet sich als Thema für ein Schülerreferat an, das in einer Folgestunde gehalten werden kann.
Alternativ können Sie die Einheit auch mit dem Rollenspiel „Weltraumtourismus“ beginnen (optionaler Baustein 5). Dafür sollten Sie jedoch etwa 30 Minuten einplanen.		
Baustein 2: Definition und Ursachen von Inflation (15 Min.)		
12 Min. Erarbeitung	Partnerarbeit I-2 I-c	Die SuS erhalten von der LK das Arbeitsblatt I-2 und erarbeiten in Partnerarbeit die Definition und mögliche Ursachen von Inflation anhand eines Beispiels aus dem Alltag (eine Kugel Eis). Hinweis: Die Geldmengeninflation kommt hier aus Gründen der didaktischen Reduzierung noch nicht vor, da dafür zwingend Vorkenntnisse im Bereich der Geldpolitik vonnöten sind. Diese können Sie aber je nach Leistungs- und Kenntnisstand Ihrer SuS noch ergänzen, über einen Schülervortrag abdecken oder in einer Folgestunde abdecken.
3 Min. Ergebnissicherung	Frontalunterricht/ Plenum I-2 I-c	Die Klasse trägt die Ergebnisse der Partnerarbeit zusammen. Die SuS korrigieren ihre Ergebnisse, falls nötig.

Dauer, Phase	Sozialform, Material	Inhalt und Vorgehen
Baustein 3: Aktuelle Inflation (20 Min.)		
10 Min. Erarbeitung	Partnerarbeit I-3 I-c	Die SuS erhalten von der LK das Arbeitsblatt I-3 und ermitteln, wie sich die Preise in Deutschland (bei älteren Klassen zusätzlich im Euro-Währungsraum**) im Vormonat gegenüber dem Vorjahresmonat entwickelt haben, und analysieren, welche Waren und Dienstleistungen dazu wie stark beigetragen haben. Tipp: Sollten Ihnen für den Unterricht die technischen Mittel fehlen, können Sie diese Erarbeitung Ihren SuS auch gut als Hausaufgabe aufgeben.
5 Min. Ergebnissicherung	Frontalunterricht/ Plenum I-3 I-c	Die Klasse trägt die Ergebnisse der Partnerarbeit zusammen. Die SuS korrigieren ihre Ergebnisse, falls nötig.
5 Min. Vertiefung	Frontalunterricht/ Plenum I-1	Die LK ruft die Präsentation vom Einstieg noch einmal in Erinnerung, bei der die letzte Frage noch unbeantwortet ist. Die SuS berechnen die Dauer bis zur Verdreifachung der Verbraucherpreise unter der Annahme, dass die aktuelle Inflationsrate fortbesteht. Hinweis: Die Berechnung können Sie mithilfe der Zinseszinsformel durchführen. Der Rechenweg lautet in dem Fall $3 = 1 * ((\text{INFLATIONSRATE} / 100) + 1)^{\text{Zeitraum in Jahren}}$ Bliebe die Inflation in Deutschland bei 2,9 Prozent (Rate im Januar 2024), so würde es rund 39 Jahre bis zu Verdreifachung der Preise dauern.

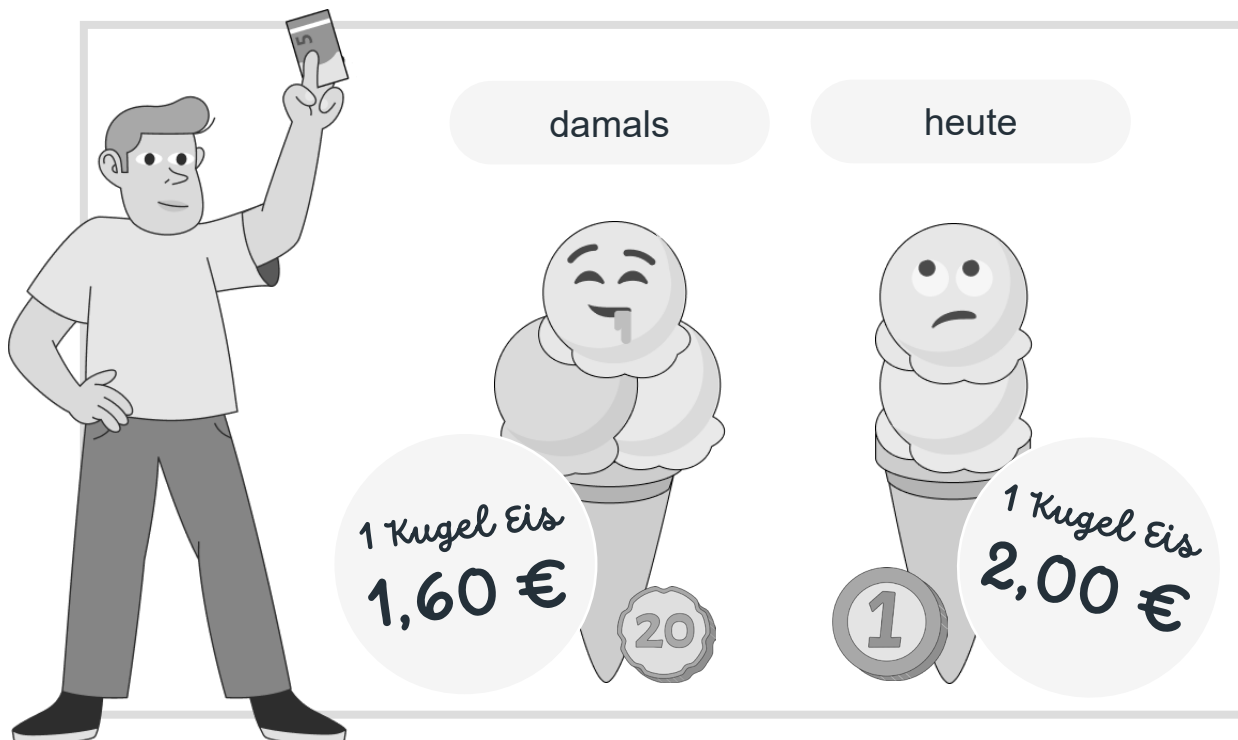
Dauer, Phase	Sozialform, Material	Inhalt und Vorgehen
Baustein 4: Aktuelle Inflation (45 Min.)		
5 Min. Überleitung/ Einstieg	Klassengespräch	Die LK ruft den Warenkorb mit seinen Bestandteilen in Erinnerung und wirft die Frage auf, ob Inflation für alle gleich ist. Die Klasse diskutiert. Tipp: Nennen Sie beispielhaft Waren oder Dienstleistungen, die nicht jeder kauft oder in Anspruch nimmt (z. B. Auto vs. öffentlicher Nahverkehr).
12 Min. Erarbeitung	Partnerarbeit I-4 I-c	Die SuS ermitteln in Partnerarbeit für je eine von vier Personen(gruppen) die persönliche Inflationsrate mithilfe des Inflationsrechners des Statistischen Bundesamtes. Sie analysieren, welche Ausgaben zum jeweiligen Ergebnis geführt haben.
10 Min. Ergebnissicherung	Schülerpräsentation I-4 I-c	Je ein Team präsentiert seine Ergebnisse für seine Person(en) mündlich. SuS, die dieselben Person(en) bearbeitet haben, bestätigen oder widerlegen die Ergebnisse. Alle anderen SuS halten die Ergebnisse auf ihrem Arbeitsblatt fest. Die LK und die SuS fassen das Kernergebnis (Inflation betrifft jeden individuell unterschiedlich) in einem Satz zusammen und notieren diesen auf dem Arbeitsblatt.
8 Min. Erarbeitung	Partnerarbeit I-4	Die SuS sammeln in Partnerarbeit Ratschläge, wie ihre Personas ihre persönliche Inflationsrate senken können, und notieren diese auf einem leeren Blatt.
10 Min. Ergebnissicherung	Klassengespräch I-5 I-c	Die Klasse trägt die Ratschläge zusammen und notiert die wichtigsten Maßnahmen, die wir selbst ergreifen können, auf der Folie I-5.

Lösungen zur Einheit „Inflation“

Lösung zum Klassenmaterial I-2

Zeit für Teamarbeit: Inflation – die Basics

1. Lest die Textausschnitte im Anhang aufmerksam durch.
2. Erklärt in eigenen Worten, wie Inflation wirkt. Geht dabei auch auf das Beispiel unten ein.
3. Ordnet den Beispielen auf der Rückseite die Begriffe zu, welche die Inflationsursachen korrekt benennen.



Inflation bedeutet, dass die Preise steigen bzw. wir uns weniger vom gleichen Geldbetrag leisten können (= sinkende Kaufkraft). Im Beispiel wird eine Kugel Eis um 40 Cent teurer. 5 Euro reichen damit nicht mehr für drei, sondern nur für zwei Kugeln.

Lösung zum Klassenmaterial I-2 (Fortsetzung)



Kosteninflation

Beispiel: Die Milch wird teurer – etwa weil verbesserte Haltungsbedingungen Mehrkosten für die Milchbauern bedeuten. Die Eisdiele muss die Milch für ihr Eis teurer einkaufen und erhöht ihre Preise.



Gewinninflation

Beispiel: Die Eisdiele ist die einzige im Ort. Fehlende Kundschaft muss sie nicht fürchten. Das nutzt sie aus und erhöht ihre Preise und damit ihre Einnahmen.

Angebotsinflation



Konsuminflation

Beispiel: Es ist ein heißer Sommer und wir gönnen uns öfter ein Eis als sonst. Die Eisdiele erhöht ihre Preise – unter anderem um sich von den höheren Einnahmen eine weitere Eismaschine zu kaufen.



Investitionsinflation

Beispiel: Viele Eisdielen kaufen sich gerade neue Eismaschinen – die entsprechend teurer werden, was auch die Preise für Eis weiter in die Höhe treibt.



Importierte Inflation

Beispiel: Kakao und Schokolade sind international besonders stark gefragt – das erhöht die Preise, auch für diverse Eissorten in deutschen Eisdielen.

Nachfrageinflation

Lösung zum Klassenmaterial I-3.1

Im Monat **Januar 2024** lag die **Inflationsrate in Deutschland** bei **2,9 %** pro Jahr. (HVPi: 3,1 % p. a.)

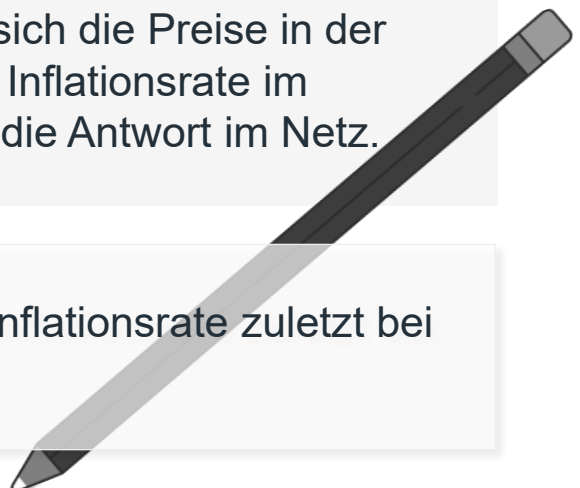
Am **stärksten** gestiegen sind die Preise für **Versicherungsdienstleistungen für den Verkehr (+22,8 %)**, **Fernwärme u. a. (+13,3 %)** und **Mineralwasser, Limonaden, Säfte (+12,0 %)**.

Am **wenigsten gestiegen** bzw. sogar **gesunken** sind die Preise für **Kombinierte Personenbeförderungsleistungen (-23,3 %)**, **Heizöl, einschl. Betriebskosten (-14,3 %)** und **Feste Brennstoffe (-13,9 %)**.

Schon fertig?

Als Teil einer Währungsunion interessiert uns in Deutschland natürlich auch, wie sich die Preise in der Eurozone entwickeln. Wo lag die Inflationsrate im Euroraum zuletzt? Recherchiere die Antwort im Netz.

Im gesamten **Euroraum** lag die Inflationsrate zuletzt bei **2,8 %** pro Jahr.



Lösung zum Klassenmaterial I-3.2

Im Monat **Januar 2024** lag die **Inflationsrate in Deutschland** bei **2,9 %** pro Jahr. (HVPI: 3,1 % p. a.)

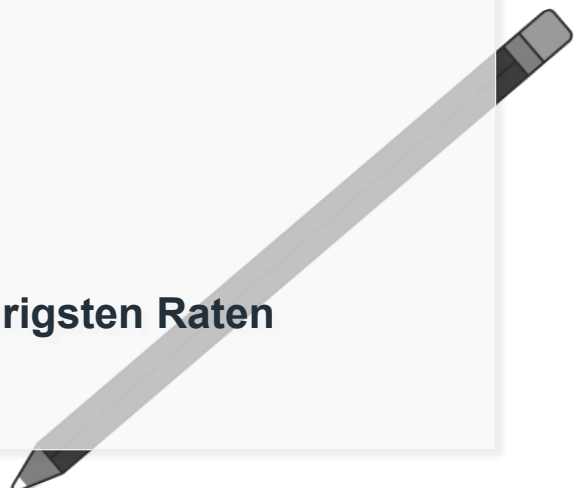
Am **stärksten** gestiegen sind die Preise für **Versicherungsdienstleistungen für den Verkehr** (+22,8 %), **Fernwärme u. a.** (+13,3 %) und **Mineralwasser, Limonaden, Säfte** (+12,0 %).

Am **wenigsten gestiegen** bzw. sogar **gesunken** sind die Preise für **Kombinierte Personenbeförderungsleistungen** (-23,3 %), **Heizöl, einschl. Betriebskosten** (-14,3 %) und **Feste Brennstoffe** (-13,9 %).

Im gesamten **Euroraum** lag die Inflationsrate zuletzt bei **2,8 %** pro Jahr.

Die **Länder mit den höchsten Inflationsraten** waren **Estland** (5,0 %), **Kroatien** (4,8 %) und **Polen** (4,5 %).

In **Dänemark** (0,9 %), **Italien** (0,9 %) und **Lettland** (1,1 %) wurden die **niedrigsten Raten** gemessen.



Lösung zum Klassenmaterial I-4

Da sich die Inflationsdaten monatlich ändern, nutzen Sie bitte die folgende Aufstellung über alle Ausgaben, um die Raten vorab selbst mithilfe des Inflationsrechners zu berechnen.

	Martin Odoa	Lien & Sebastian Graf	Familie Wächter	Marlene Zimmermann
Gesamtausgaben	1.050 €	2.900 €	4.000 €	1.200 €
Nahrungsmittel	170 €	240 €	480 €	190 €
Alkohol	15 €	50 €	0 €	0 €
Restaurants und Cafés	15 €	200 €	120 €	25 €
Nettokaltmiete	375 €	580 €	0 €	370 €
Gas	45 €	90 €	20 €	95 €
Heizöl	0 €	0 €	0 €	0 €
Strom	35 €	85 €	20 €	70 €
Kraftstoffe	0 €	540 €	350 €	0 €
Autokauf	0 €	0 €	0 €	0 €
Öffentliche Verkehrsmittel	80 €	0 €	58 €	40 €
Freizeit & Kultur	110 €	150 €	520 €	50 €
Pauschalreisen	0 €	150 €	250 €	0 €
Bekleidung	15 €	170 €	250 €	50 €
Telekommunikation	35 €	55 €	70 €	40 €
Elektrogeräte	15 €	40 €	100 €	0 €
Körperpflege	15 €	60 €	120 €	30 €
Gesundheit	15 €	60 €	210 €	120 €
Tabakwaren	0 €	0 €	60 €	0 €
Rest	110 €	430 €	1.372 €	120 €
Pers. Inflationsrate				
<i>Beispiel Januar 2024</i>	1,8 %	2,9 %	3,5 %	2,1 %

Ausfüllhinweis zum Klassenmaterial I-5



Was können wir gegen die Auswirkungen der Inflation tun?

1

- Geld gewinnbringend anlegen
- Haushaltsbuch führen (und eigene Inflation berechnen)
- Preise vergleichen
- Gebraucht statt neu kaufen
- Eigene Ausgaben kontrollieren und senken (z. B. Abos kündigen)
- Einnahmen erhöhen (z. B. Gebrauchtes verkaufen, Nebenjob)
- Selbst machen (z. B. kochen statt ins Restaurant gehen)
- Selbst machen (z. B. kochen statt ins Restaurant gehen)
- Verbrauch reduzieren (z. B. weniger heizen)
- ...
- Günstigere Alternative wählen (z. B. Leitungs- statt Mineralwasser)

Methodenblatt zur Einheit „Inflation“

Rollenspiel „Weltraumtourismus“

Ein optionaler Baustein des Moduls zum Thema Inflation ist das Rollenspiel „Weltraumtourismus“, mit dem Sie die Entstehung und Wirkung von Inflation für Ihre Schülerinnen und Schüler erlebbar machen.

Spielmaterial

Für das Rollenspiel stehen Ihnen folgende Materialien zur Verfügung:

- **Druckvorlage (1 Seite)** „Weltraumtourismus: Aktuelle Tauschkurse“
- **Schnittvorlage (14 Seiten)** mit
 - **10 Schildern:** 1x Qualitätsprüfer:in, 1x Marketing-Chef:in 2x Schraubenproduzent:in, 3x Shuttle-Verleih, 3x Weltraumtourist:in
 - **16 Rollenbeschreibungen:** 1x Qualitätsprüfer:in, 1x Marketing-Chef:in 2x Schraubenproduzent:in, 3x Shuttle-Verleih, 3x Weltraumtourist:in, 6x Ökonom:innen
 - **120 Karten:** 64x Geldbündel, 6x Shuttle, 20x Planeten, 20x intakte Schrauben (blau), 10x defekte Schrauben (rot)

Zusätzlich benötigen Sie etwas Klebeband oder Sicherheitsnadeln, mit denen die Schülerinnen und Schüler die Schilder später an ihrer Kleidung befestigen können. Alternativ können Sie die Schilder auch auf selbstklebendes Papier drucken.

Vorbereitung (einmalig, vor dem Unterricht)

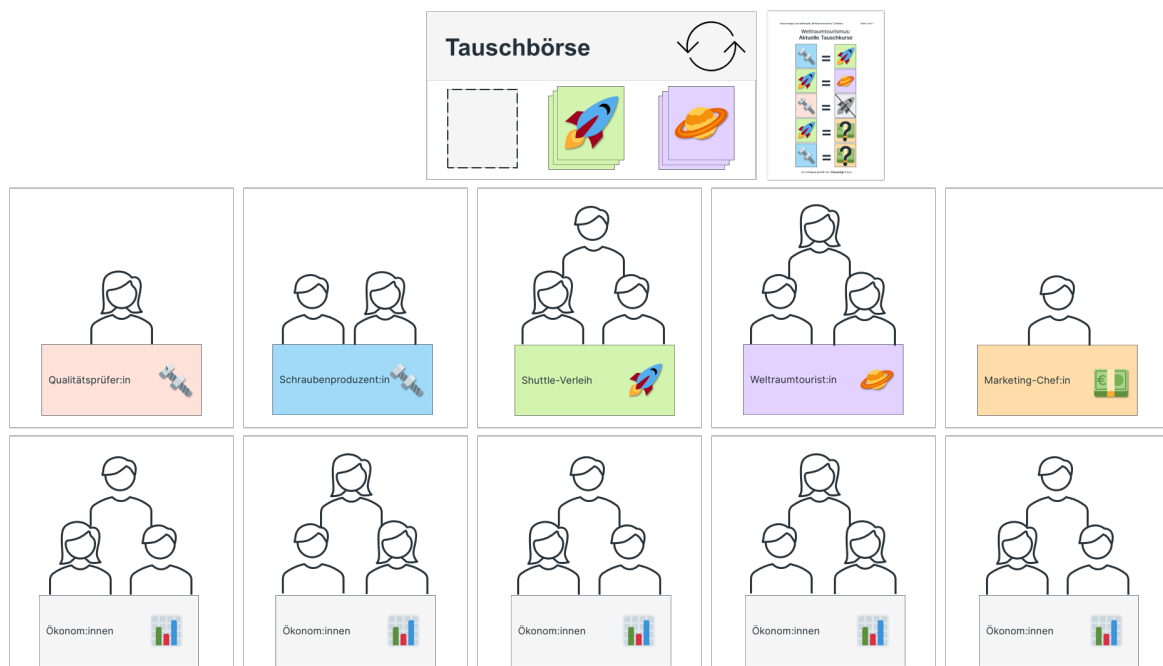
Paket 1	Pakete 2 & 3	Pakete 4, 5 & 6	Pakete 7, 8 & 9	Paket 10
Qualitätsprüfer:in  Qualitätsprüfer:in Du arbeitest in einem unabhängigen Prüflabor und prüfst die Schrauben für die Space Shuttles auf Herz und Nieren. Ohne deine Zustimmung verlässt keine Schraube die Fabrik. Dein Ziel ist es, die Flugsicherheit in der touristischen Raumfahrt zu optimieren. Dafür kontrollierst du am Anfang jeder Runde jeweils 3 Schrauben beider Schraubenfabriken. Intakte Schrauben gibst du an den jeweiligen Produzenten bzw. die jeweilige Produzentin weiter. Defekte Schrauben sortierst du aus – entsorgst.  (alle)	Schraubenproduzent:in  Schraubenproduzent:in Dir gehört eine Fabrik, in der Schrauben produziert werden. Das sind natürlich nicht gewöhnliche Schrauben. Deine Schrauben sind besonders ausgeklügelt und werden für den Bau und die Reparatur von Space Shuttles benötigt. Dein Ziel ist es, mit deinen Schrauben möglichst viel Geld zu verdienen. Da die Lagerung sehr teuer ist, verkaufst du pro Runde alle Schrauben, die es durch die Qualitätsprüfung geschafft haben. Deine Produktion erhältst du zu Beginn jeder Runde vom Qualitätsprüfer bzw. der Qualitätsprüferin.	Shuttle-Verleih  Shuttle-Verleih Dir gehört ein Shuttle-Verleih. Deine Space Shuttles bringen die Weltraumtourist:innen zu allen bislang erreichbaren Planeten. Für die Instandhaltung deiner Shuttles benötigst du Schrauben, die du bei einer der beiden Schraubenfabriken beziehen kannst. Dein Ziel ist es, mit deinen Space Shuttles möglichst viel Geld zu verdienen. Da für das „Parken“ von Space Shuttles hohe Gebühren anfallen, verleiht du in jeder Runde alle deine flugfähigen Shuttles. Zu Beginn des Spiels erhältst du 2 Bündel Geldscheine als Startkapital. Dein weiteres Einkommen erzielst du durch den Verleih.  x2	Weltraumtourist:in  Weltraumtourist:in Du reist durchs Weltall und willst in deinem Leben so viele Planeten besuchen wie möglich. Für jeden Planeten benötigst du ein Shuttle, das du dir beim Shuttle-Verleih besorgen musst. Dein Ziel ist es, in jeder Runde so viele Planeten wie möglich zu besuchen und dabei möglichst wenig Geld auszugeben. Du erhältst zu Beginn jedes Spiels ein Einkommen von deinem Arbeitgeber bzw. deiner Arbeitgeberin.  x3	Marketing-Chef:in  Marketing-Chef:in Dir gehört eine Marketing-Agentur, die Werbung für Reisen zu fremden Planeten macht. Wie der Zufall so will, sind unsere 3 Weltraumtourist:innen als Werbetreibende in deiner Firma angestellt. Von dir erhalten Sie ihr Einkommen – je 3 Bündel Geldscheine pro Runde. Dein Ziel ist es, deine Mitarbeiter:innen zu Hochleistungen zu motivieren. Weil du feststellst, dass sie unermotivierter sind, je mehr Planeten sie besuchen konnten, zählst du ihnen – erstmals am Ende der dritten Runde – Urlaubsgeld. Statt bislang 3 Bündel erhalten deine Mitarbeiter:innen nun jeweils 5 Bündel Geldscheine zu Beginn jeder Runde.  (Rest)
Außerdem:	Ökonom:innen  Ihr seid Wirtschaftswissenschaftler:innen und beobachtet, wie sich die Preise am Markt entwickeln. Gegemütlich beschäftigt ihr euch mit der Preisentwicklung im Weltraumtourismus. Dabei habt ihr sowohl die Preise für die Schrauben als auch die für den Verleih der Space Shuttles im Blick. Für eure spätere wissenschaftliche Auswertung notiert ihr euch die Preise je Runde. Dabei erhaltet ihr auch eure Beobachtungen fest.	(alle)	 (alle)	 (alle)
				Weltraumtourismus: Aktuelle Tauschkurse  =   =   =   = 

Drucken Sie die Druckvorlage mit den Tauschkursen sowie die Schnittvorlage einmal aus. Schneiden Sie im Anschluss alle Bestandteile der Schnittvorlage zu und stellen Sie folgende „Pakete“ zusammen:

- **Paket 1** enthält das Schild und die Rollenbeschreibung „Qualitätsprüfer:in“ sowie einen Stapel mit allen Schraubenkarten (rot und blau). Wichtig: Bereiten Sie den Stapel so vor, dass die Karten gut gemischt sind, sich oben auf dem Stapel aber 6 blaue Karten (= intakte Schrauben) befinden.
- **Pakete 2 und 3** enthalten je ein Schild und eine Rollenbeschreibung „Schraubenproduzent:in“.
- **Pakete 4, 5 und 6** enthalten je ein Schild und eine Rollenbeschreibung „Shuttle-Verleih“ sowie je zwei Geldebündel-Karten (gelb).
- **Pakete 7, 8 und 9** enthalten je ein Schild und eine Rollenbeschreibung „Weltraumtourist:in“ sowie je drei Geldebündel-Karten (gelb).
- **Paket 10** enthält das Schild und die Rollenbeschreibung „Marketing-Chef:in“ sowie alle übrigen Geldebündel-Karten (gelb).

Die Rollenbeschreibung „Ökonom:innen“, die Shuttle-Karten (grün) und die Planeten-Karten (lila) bilden je einen eigenen Stapel und können zusammen mit der Druckvorlage (Tauschkurse) aufbewahrt werden.

Aufbau (im Unterricht)



Bestimmen Sie (z. B. per Losverfahren) 10 Schülerinnen und Schüler, die spezielle Rollen im Rollenspiel übernehmen werden. Verteilen Sie die 10 vorbereiteten Pakete an diese Schülerinnen und Schüler, die sich entsprechend ihrer Rollen positionieren (siehe Abbildung).

Alle übrigen Schülerinnen und Schüler finden sich in 3er-Gruppen zusammen und erhalten je Gruppe die Rollenbeschreibung „Ökonom:innen“.

Während die Schülerinnen und Schüler sich gedanklich in ihre Rollen einfinden, legen Sie die Stapel mit den Shuttle-Karten und den Planeten-Karten auf einem Tisch ab – dies ist die Tauschbörse. Dort findet sich auch ein – zu Beginn noch freier – Platz für die Schraubenkarten.

In direkter Nähe zur Tauschbörse platzieren Sie auch die Übersicht mit den Tauschkursen, sodass diese für alle gut sichtbar ist.

Ablauf

Starten Sie das Spiel mit einigen Worten zum Setting und zu den einzelnen Rollen:

Wir schreiben das Jahr 2174. Der Tourismus hat sich stark verändert – längst ist es normal geworden, statt fremder Länder fremde Planeten zu bereisen. Ökonomen verfolgen diese neue Form des Tourismus mit besonderer Aufmerksamkeit, hat sich doch rund herum eine ganz neue Industrie gebildet.

So benötigen unsere 3 Weltraumtourist:innen nicht nur das Einkommen aus ihrem Job als Werbetexter:innen, sondern natürlich auch Space Shuttles. Diese können sie bei einem von 3 Shuttle-Verleihfirmen mieten.

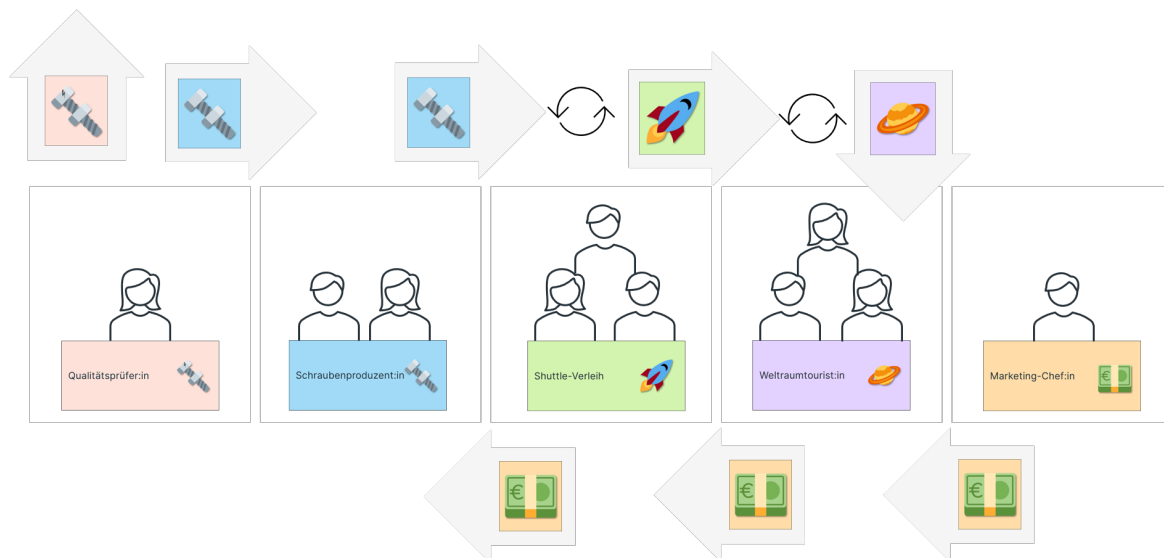
Da Space Shuttles beim Flug durchs Weltall starker Belastung ausgesetzt sind, werden sie nach jeder Reise durch die Mitarbeiter im Shuttle-Verleih gewartet. Für die Wartung benötigen die Verleihfirmen spezielle Schrauben, die sie bei einem von 2 Schraubenproduzent:innen beziehen können.

So wie die Firmen tragen auch die Schraubenproduzent:innen eine besondere Verantwortung für die Sicherheit in der Raumfahrt. Aus diesem Grund haben beide einen unabhängigen Gutachter bestellt, der für sie die Qualität der produzierten Schrauben prüft und diejenigen Schrauben aussortiert, die die Mindestanforderungen nicht erfüllen.

Die Entscheidung, ob und wie oft unsere Weltraumtourist:innen neue Planeten bereisen können, steht und fällt so letztlich mit der Qualität der produzierten Schrauben.

Beginnen Sie nun die erste Runde, indem Sie dem/der Qualitätsprüfer:in das Wort übergeben.

Das Rollenspiel geht über 5 Runden, die immer gleich ablaufen:



- Der/die Qualitätsprüfer:in überreicht den beiden Schraubenproduzent:innen ihre Schrauben. Dabei werden nur blaue Karten weitergegeben – rote werden aussortiert und beiseitegelegt.
- Die Schraubenproduzent:innen verhandeln mit den Shuttle-Verleihfirmen über den Preis für die Schrauben und verkaufen ihnen letztendlich alle davon. Die Shuttle-Verleihfirmen tauschen diese an der Tauschstation gegen Shuttle-Karten.
- Die Shuttle-Verleihfirmen verhandeln mit den Weltraumtourist:innen über den Preis für einen Shuttle-Flug und verleihen letztendlich alle ihre Shuttles. Die Weltraumtourist:innen tauschen diese an der Tauschstation gegen Planeten-Karten.
- Die Weltraumtourist:innen erhalten ihr Einkommen vom Marketing-Chef bzw. der Marketing-Chefin.

Nach Abschluss der Runde erhalten die Ökonom:innen 1 Minute Zeit, um das Geschehene in ihrer Gruppe kurz zu besprechen und sich die Preise zu notieren. Danach beginnt die nächste Runde.

Tipp: Damit alle Schülerinnen und Schüler – einschließlich der Ökonom:innen – wissen, wer aus welchen Motiven wie handelt, bitten Sie die aktiven Teilnehmer:innen des Rollenspiels, ihr Handeln laut zu erklären.

Erwartete Entwicklung

Während in der ersten Runde noch alle Weltraumtourist:innen zwei Planeten besuchen, ändert sich dies ab der zweiten Runde. Grund dafür ist eine Verknappung des Schrauben-Angebots. Ab der vierten Runde ändern sich die Rahmenbedingungen erneut, da die Weltraumtourist:innen dann über ein höheres Einkommen verfügen.

Nach den 5 Runden sollten sich die Preise sowohl für die Schrauben als auch für die Shuttle-Miete deutlich erhöht haben.

Empfehlung

Dieses Rollenspiel eignet sich grundsätzlich für alle Klassen und Lerngruppen ab 12 Schülerinnen und Schülern.

Um die Erkenntnisse aus dem Rollenspiel für die weitere Wissensvermittlung nutzen zu können, empfehlen wir Ihnen die Durchführung als Teil einer zusammenhängenden Doppelstunde (90 Minuten) zum Thema Inflation.

Hilfestellung

Sollte es nach 3 Runden noch nicht zu einer Preissteigerung gekommen sein, so rufen Sie bei den Schülerinnen und Schülern noch einmal deren jeweilige Zielsetzung in Erinnerung. Sowohl in der Schraubenproduktion als auch im Shuttle-Verleih sieht diese einen größtmöglichen finanziellen Gewinn vor.

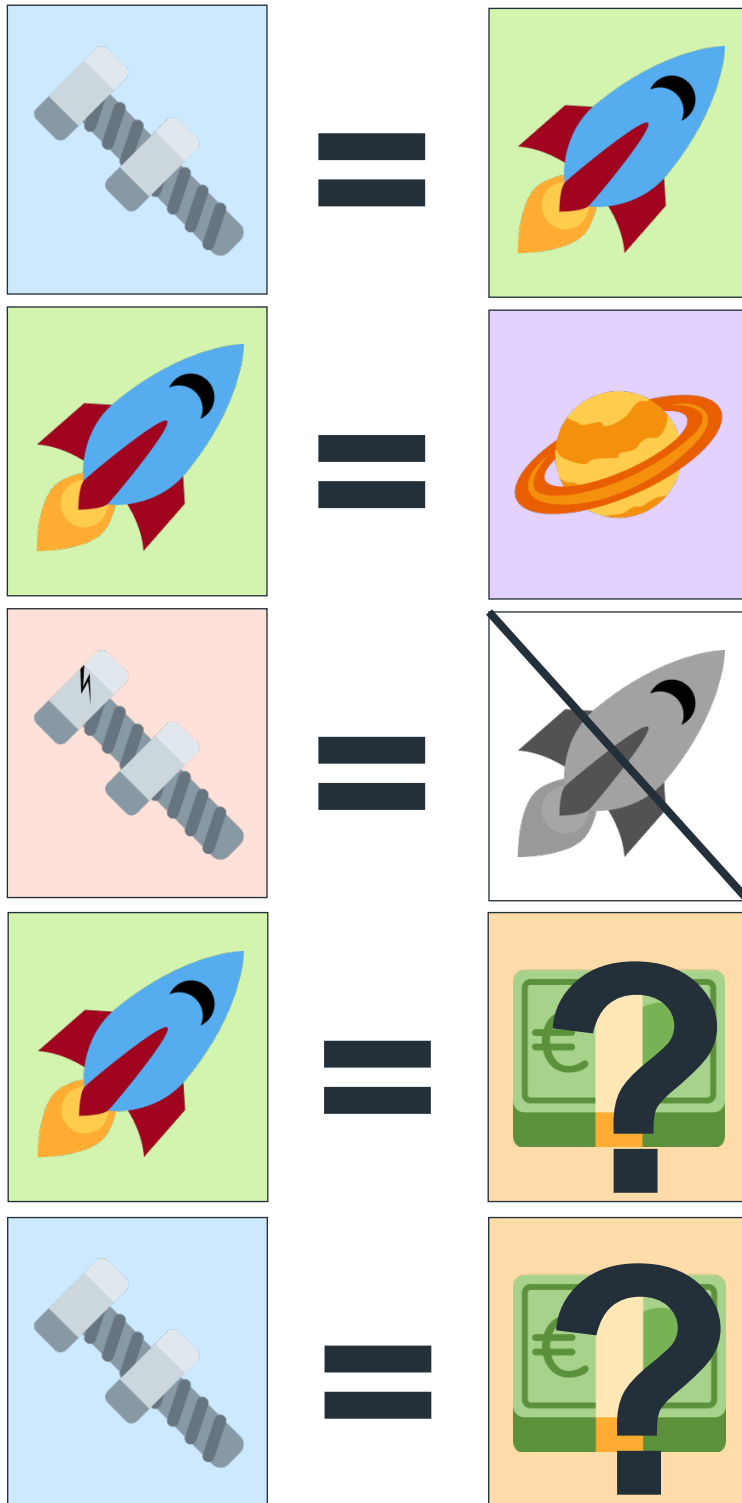
Sonstige Hinweise

Das Rollenspiel können Sie auch als kleinen Wettstreit gestalten. Denkbar sind etwa Preise für die größte Zahl an besuchten Planeten und den höchsten erzielten Gewinn sowie Preise für besonders kreative Verkaufsargumente.

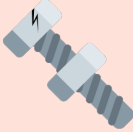
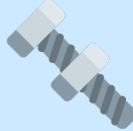


Druck-/Schnittvorlage zur Einheit „Inflation“

Weltraumtourismus: Aktuelle Tauschkurse





Qualitäts- prüfer:in 	Marketing- Chef:in 
Schrauben- produzent:in 	Schrauben- produzent:in 
Shuttle-Verleih 	Shuttle-Verleih 
Shuttle-Verleih 	Weltraum- tourist:in 
Weltraum- tourist:in 	Weltraum- tourist:in 

Marketing-Chef:in

Dir gehört eine Marketing-Agentur, die Werbung für Reisen zu fremden Planeten macht. Wie der Zufall so will, sind unsere 3 Weltraumtourist:innen als Werbetexter:innen in deiner Firma angestellt. Von dir erhalten Sie ihr Einkommen – je 3 Bündel Geldscheine pro Runde.



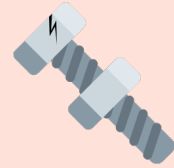
Dein Ziel ist es, deine Mitarbeiter:innen zu Hochleistungen zu motivieren. Weil du feststellst, dass sie umso motivierter sind, je mehr Planeten sie bereisen konnten, zahlst du ihnen – erstmals am Ende der dritten Runde – Urlaubsgeld. Statt bislang 3 Bündel erhalten deine Mitarbeiter:innen nun jeweils 5 Bündel Geldscheine zu Beginn jeder Runde.



Qualitätsprüfer:in

Du arbeitest in einem unabhängigen Prüflabor und prüfst die Schrauben für die Space Shuttles auf Herz und Nieren. Ohne deine Zustimmung verlässt keine Schraube die Fabrik.

Dein Ziel ist es, die Flugsicherheit in der touristischen Raumfahrt zu optimieren. Dafür kontrollierst du am Anfang jeder Runde jeweils 3 Schrauben beider Schraubenfabriken. Intakte Schrauben gibst du an den jeweiligen Produzenten bzw. die jeweilige Produzentin weiter. Defekte Schrauben sortierst du aus – ersatzlos.

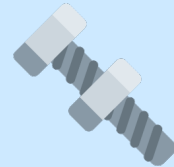


Schraubenproduzent:in

Dir gehört eine Fabrik, in der Schrauben produziert werden. Das sind natürlich nicht irgendwelche Schrauben. Deine Schrauben sind besonders ausgeklügelt und werden für den Bau und die Reparatur von Space Shuttles benötigt.

Dein Ziel ist es, mit deinen Schrauben möglichst viel Geld zu verdienen. Da die Lagerung sehr teuer ist, verkaufst du pro Runde alle Schrauben, die es durch die Qualitätsprüfung geschafft haben.

Deine Produktion erhältst du zu Beginn jeder Runde vom Qualitätsprüfer bzw. der Qualitätsprüferin.

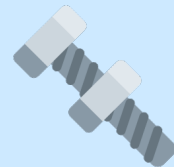


Schraubenproduzent:in

Dir gehört eine Fabrik, in der Schrauben produziert werden. Das sind natürlich nicht irgendwelche Schrauben. Deine Schrauben sind besonders ausgeklügelt und werden für den Bau und die Reparatur von Space Shuttles benötigt.

Dein Ziel ist es, mit deinen Schrauben möglichst viel Geld zu verdienen. Da die Lagerung sehr teuer ist, verkaufst du pro Runde alle Schrauben, die es durch die Qualitätsprüfung geschafft haben.

Deine Produktion erhältst du zu Beginn jeder Runde vom Qualitätsprüfer bzw. der Qualitätsprüferin.



**Shuttle-Verleih**

Dir gehört ein Shuttle-Verleih. Deine Space Shuttles bringen die Weltraumtourist:innen zu allen bislang erreichbaren Planeten. Für die Instandhaltung deiner Shuttles benötigst du Schrauben, die du bei einer der beiden Schraubenfabriken beziehen kannst.



Dein Ziel ist es, mit deinen Space Shuttles möglichst viel Geld zu verdienen. Da für das „Parken“ von Space Shuttles hohe Gebühren anfallen, verleihst du in jeder Runde alle deine flugfähigen Shuttles.

Zu Beginn des Spiels erhältst du 2 Bündel Geldscheine als Startkapital. Dein weiteres Einkommen erzielst du durch den Verleih.

Shuttle-Verleih

Dir gehört ein Shuttle-Verleih. Deine Space Shuttles bringen die Weltraumtourist:innen zu allen bislang erreichbaren Planeten. Für die Instandhaltung deiner Shuttles benötigst du Schrauben, die du bei einer der beiden Schraubenfabriken beziehen kannst.



Dein Ziel ist es, mit deinen Space Shuttles möglichst viel Geld zu verdienen. Da für das „Parken“ von Space Shuttles hohe Gebühren anfallen, verleihst du in jeder Runde alle deine flugfähigen Shuttles.

Zu Beginn des Spiels erhältst du 2 Bündel Geldscheine als Startkapital. Dein weiteres Einkommen erzielst du durch den Verleih.

Shuttle-Verleih

Dir gehört ein Shuttle-Verleih. Deine Space Shuttles bringen die Weltraumtourist:innen zu allen bislang erreichbaren Planeten. Für die Instandhaltung deiner Shuttles benötigst du Schrauben, die du bei einer der beiden Schraubenfabriken beziehen kannst.



Dein Ziel ist es, mit deinen Space Shuttles möglichst viel Geld zu verdienen. Da für das „Parken“ von Space Shuttles hohe Gebühren anfallen, verleihst du in jeder Runde alle deine flugfähigen Shuttles.

Zu Beginn des Spiels erhältst du 2 Bündel Geldscheine als Startkapital. Dein weiteres Einkommen erzielst du durch den Verleih.



Weltraumtourist:in



Du reist durchs Weltall und willst in deinem Leben so viele Planeten besuchen wie möglich. Für jeden Planeten benötigst du ein Shuttle, das du dir beim Shuttle-Verleih besorgen musst.

Dein Ziel ist es, in jeder Runde so viele Planeten wie möglich zu bereisen und dabei möglichst wenig Geld auszugeben.

Du erhältst zu Rundenbeginn jeweils ein Einkommen von deinem Arbeitgeber bzw. deiner Arbeitgeberin.

Weltraumtourist:in



Du reist durchs Weltall und willst in deinem Leben so viele Planeten besuchen wie möglich. Für jeden Planeten benötigst du ein Shuttle, das du dir beim Shuttle-Verleih besorgen musst.

Dein Ziel ist es, in jeder Runde so viele Planeten wie möglich zu bereisen und dabei möglichst wenig Geld auszugeben.

Du erhältst zu Rundenbeginn jeweils ein Einkommen von deinem Arbeitgeber bzw. deiner Arbeitgeberin.

Weltraumtourist:in



Du reist durchs Weltall und willst in deinem Leben so viele Planeten besuchen wie möglich. Für jeden Planeten benötigst du ein Shuttle, das du dir beim Shuttle-Verleih besorgen musst.

Dein Ziel ist es, in jeder Runde so viele Planeten wie möglich zu bereisen und dabei möglichst wenig Geld auszugeben.

Du erhältst zu Rundenbeginn jeweils ein Einkommen von deinem Arbeitgeber bzw. deiner Arbeitgeberin.



Ökonom:innen

Ihr seid Wirtschaftswissenschaftler:innen und beobachtet, wie sich die Preise am Markt entwickeln.



Gegenwärtig beschäftigt ihr euch mit der Preisentwicklung im Weltraumtourismus. Dabei habt ihr sowohl die Preise für die Schrauben als auch die für den Verleih der Space Shuttles im Blick.

Für eure spätere wissenschaftliche Auswertung notiert ihr euch die Preise je Runde. Dabei erhaltet ihr auch eure Beobachtungen fest.

Ökonom:innen

Ihr seid Wirtschaftswissenschaftler:innen und beobachtet, wie sich die Preise am Markt entwickeln.



Gegenwärtig beschäftigt ihr euch mit der Preisentwicklung im Weltraumtourismus. Dabei habt ihr sowohl die Preise für die Schrauben als auch die für den Verleih der Space Shuttles im Blick.

Für eure spätere wissenschaftliche Auswertung notiert ihr euch die Preise je Runde. Dabei erhaltet ihr auch eure Beobachtungen fest.

Ökonom:innen

Ihr seid Wirtschaftswissenschaftler:innen und beobachtet, wie sich die Preise am Markt entwickeln.



Gegenwärtig beschäftigt ihr euch mit der Preisentwicklung im Weltraumtourismus. Dabei habt ihr sowohl die Preise für die Schrauben als auch die für den Verleih der Space Shuttles im Blick.

Für eure spätere wissenschaftliche Auswertung notiert ihr euch die Preise je Runde. Dabei erhaltet ihr auch eure Beobachtungen fest.

**Ökonom:innen**

Ihr seid Wirtschaftswissenschaftler:innen und beobachtet, wie sich die Preise am Markt entwickeln.



Gegenwärtig beschäftigt ihr euch mit der Preisentwicklung im Weltraumtourismus. Dabei habt ihr sowohl die Preise für die Schrauben als auch die für den Verleih der Space Shuttles im Blick.

Für eure spätere wissenschaftliche Auswertung notiert ihr euch die Preise je Runde. Dabei erhaltet ihr auch eure Beobachtungen fest.

Ökonom:innen

Ihr seid Wirtschaftswissenschaftler:innen und beobachtet, wie sich die Preise am Markt entwickeln.

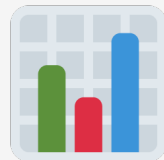


Gegenwärtig beschäftigt ihr euch mit der Preisentwicklung im Weltraumtourismus. Dabei habt ihr sowohl die Preise für die Schrauben als auch die für den Verleih der Space Shuttles im Blick.

Für eure spätere wissenschaftliche Auswertung notiert ihr euch die Preise je Runde. Dabei erhaltet ihr auch eure Beobachtungen fest.

Ökonom:innen

Ihr seid Wirtschaftswissenschaftler:innen und beobachtet, wie sich die Preise am Markt entwickeln.



Gegenwärtig beschäftigt ihr euch mit der Preisentwicklung im Weltraumtourismus. Dabei habt ihr sowohl die Preise für die Schrauben als auch die für den Verleih der Space Shuttles im Blick.

Für eure spätere wissenschaftliche Auswertung notiert ihr euch die Preise je Runde. Dabei erhaltet ihr auch eure Beobachtungen fest.

