

## Escape from the Barter Islands - Steckbrief

<b>Kontextuelle Kriterien</b>	Herausgeber & Entwickler	Learning Center and Money Museum der Federal Reserve Bank of Cleveland
	Finanzierung	Öffentlich (staatliche Institution, keine kommerzielle Finanzierung)
	Distributionskanal bzw. Zugänglichkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet: <a href="https://www.clevelandfed.org/activities/barterisland/">https://www.clevelandfed.org/activities/barterisland/</a></li> <li>• Browsergame (kein Download erforderlich)</li> </ul>
	Technische Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC / Tablet mit Internetzugang</li> <li>• Maus bzw. Touch-Bedienung</li> <li>• Niedrige technische Einstiegshürden</li> </ul>
	Sprache(n)	Englisch, Spanisch
	Zielgruppe(n)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kinder und Jugendliche zwischen 9 und 14 Jahren</li> <li>• Interessierte, die sich mit ökonomischen Grundkonzepten beschäftigen möchten</li> </ul>
	Spieldauer	Kurz (ca. 5 Minuten pro Spieldurchlauf)
	Begleitmaterialien	Nicht verfügbar

<b>Ethische Kriterien</b>	Gewaltfreiheit	Gegeben
	Werbefreiheit	Gegeben
	In-Game Käufe	Nicht vorhanden
	Fairness bezüglich potenzieller Nutzergruppen	Keine Benachteiligung erkennbar

<b>Curriculare Kriterien</b>	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funktionsweise einer reinen Tauschwirtschaft (Barterhandel) sowie deren typische Probleme erklären.</li> <li>• Tauschstrategien entwickeln und deren Auswirkungen auf den Spielverlauf analysieren.</li> <li>• Bedeutung von Geld als allgemein akzeptiertes Tauschmittel beschreiben.</li> <li>• Vorteile eines geldbasierten Wirtschaftssystems gegenüber einer Tauschwirtschaft bewerten.</li> </ul>
	Lernhandlungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategien entwickeln, um möglichst schnell das Spielziel (Erlangung eines Segels zur Heimkehr) zu erreichen.</li> <li>• Tauschgeschäfte unter verschiedenen Bedingungen durchführen.</li> </ul>
	Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen VWL: Ökonomisches Prinzip (Minimalprinzip); Knappheit und Bedürfnisse; Tausch und Kooperation; Entstehung von Märkten und Geld</li> <li>• Mikroökonomie: Tausch und Marktgleichgewicht</li> <li>• Makroökonomie: Geldentstehung und Geldfunktionen</li> </ul>

<b>Spielgestalterische Kriterien</b>	Spielgenre	Simulation/Adventure
	Spielziel	Dem schiffsbrüchigen Robbie durch geschickten Tausch/Kauf ein Segel zu verschaffen und damit die Heimkehr zu ermöglichen.
	Narrativität/Situiertheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Übernahme der Rolle eines Schiffbrüchigen auf einer Inselgruppe</li> <li>• Narrative Rahmung durch Interaktion mit verschiedenen Spielakteure und Ziel der Heimkehr</li> <li>• Jede Insel repräsentiert Akteure mit spezifischen Bedürfnissen</li> <li>• Lernen erfolgt situativ durch eigenes Handeln im Tauschprozess</li> </ul>
	Charaktere	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Robbie</li> <li>• Insel-Chiefs</li> <li>• Inselbewohner/-bewohnerinnen als Tauschpartner-/innen</li> </ul>
	Spielaufgaben	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anweisungen der Insel-Chiefs lesen</li> <li>• Orangen gegen Güter tauschen</li> <li>• Zur nächsten Insel rudern</li> <li>• Dabei sammeln die Spielenden Punkte in Abhängigkeit von der Schnelligkeit (und damit Effizienz) ihrer Tauschaktionen.</li> <li>• Mehrere Lösungswege möglich</li> </ul>
	Struktur/Komplexität	Das Spiel verläuft auf drei aufeinanderfolgenden Inseln mit ansteigendem Komplexitätsgrad. Auf der ersten Insel müssen Güter direkt getauscht werden. Mit jeder Insel vergrößert sich die Anzahl der Tauschpartnerinnen und -partner sowie der erforderlichen Zwischenschritte. Auf der dritten Insel werden schließlich Kokosnüsse als allgemeines Zahlungsmittel eingeführt, wodurch der Handel effizienter wird.
	Feedback	Am Ende des Spiels wird der Punktestand angezeigt.
	Hilfestellungen im Spiel	Kurze Erklärungen zum Vorgehen durch Insel-Chiefs
	Schwierigkeitsgrad der Spielsteuerung	Einfach zu erlernen
	Soziale Interaktionsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine soziale Interaktion mit anderen Spielenden</li> <li>• Kein Multiplayer</li> </ul>