

Isle of Economy - Steckbrief

| | | |
|-------------------------------|--|--|
| Kontextuelle Kriterien | Herausgeber & Entwickler | Joachim Herz Stiftung |
| | Finanzierung | Non-Profit-Organisation (spendenfinanziert) |
| | Distributionskanal bzw. Zugänglichkeit | <ul style="list-style-type: none"> Internet (https://playeconomy.de/planspiele/isle-of-economy) |
| | Technische Voraussetzungen | <ul style="list-style-type: none"> PC/ Tablet mit Internetzugang Maus bzw. Touch-Bedienung Niedrige technische Einstiegshürden |
| | Sprache(n) | Deutsch |
| | Zielgruppe(n) | <ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler ab Klassenstufe 8 |
| | Spieldauer | Lang (3 bis 10 Wochen, unterrichtsbegleitend einsetzbar, ca. 15 Minuten Spielzeit pro Tag erforderlich) |
| | Begleitmaterialien | Lehrmaterialien zu ökonomischen Fragestellungen aus dem Spiel verfügbar. |

| | | |
|---------------------------|---|--|
| Ethische Kriterien | Gewaltfreiheit | Gegeben |
| | Werbefreiheit | Gegeben |
| | In-Game Käufe | Demoversion ist verfügbar. Für den vollen Zugriff bietet die Joachim Herz Stiftung eine kostenfreie Lizenz sowie eine detaillierte Spielanleitung und umfangreiche Unterrichtsmaterialien für den nicht-kommerziellen Gebrauch an. |
| | Fairness bezüglich potenzieller Nutzergruppen | Keine Benachteiligung erkennbar |

| | | |
|------------------------------|----------------|---|
| Curriculare Kriterien | Lernziele | <p>Fachlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bedürfnisse und Knappheit als Grundlage wirtschaftlichen Handelns erkennen. Ökonomische Konzepte wie Arbeitsteilung, Opportunitätskosten, Preisbildung erläutern. Grenzen der Leistungsfähigkeit des Marktsystems darstellen. Demokratische Prozesse auf der Insel (Mehrheitsfindung) erörtern und bewerten. <p>Methodisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> Statistiken, Kennzahlen sowie Grafiken interpretieren. Komplexe Zusammenhänge analysieren. |
| | Lernhandlungen | <ul style="list-style-type: none"> Analyse von wirtschaftsbezogenen Statistiken Auswertung wirtschaftlicher Informationen |
| | Lerninhalte | <ul style="list-style-type: none"> Grundlagen VWL: Produktionsmöglichkeiten (Ressourceneinsatz und Opportunitätskosten), Ökonomisches |

| | |
|--|---|
| | <p>Prinzip (Minimum-/Maximumprinzip), Wirtschaftsordnungen (Gesellschaft/Wirtschaftssystem wird durch demokratische Entscheidungen entwickelt)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mikroökonomie: Arbeitsproduktivität, Konsumverhalten, Wettbewerb (Konkurrenz und Kooperation) • Makroökonomie: Konsum & Sparen, Investitionen, • Wirtschaftspolitik: Marktversagen (öffentliche Güter) |
|--|---|

| | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|---|
| Spielgestalterische Kriterien | Spielgenre | Simulation, Strategie |
| | Spielziel | Das Hauptziel ist es, im Klassenverbund eine funktionsfähige und nachhaltige Wirtschaft aufzubauen. Dabei werden grundlegende wirtschaftliche Mechanismen wie Produktion, Tausch, Geldfunktion, soziale Sicherung und demokratische Entscheidungsfindung spielerisch erfahrbar gemacht. |
| | Narrativität/Situiertheit | Die Spielenden stranden auf einer einsamen Insel ohne vorhandene Infrastruktur. Sie gründen eine neue Gesellschaft, treffen wirtschaftliche und politische Entscheidungen, arbeiten zusammen oder konkurrieren miteinander und entwickeln ihre Charaktere durch Erfahrung, Bildung und soziale Interaktion weiter. |
| | Charaktere | <ul style="list-style-type: none"> • Spielende steuern einen Avatar, den sie zu Beginn des Spiels selbst gestalten können. |
| | Spielaufgaben | <ul style="list-style-type: none"> • Haus bauen und ausbauen • Produkte suchen • Waren und Dienstleistungen produzieren • Zeit und Ressourcen verwalten • Am Tauschhandel teilnehmen • Abstimmungen durchführen • Quizfragen beantworten • Avatar entwickeln • Statistiken auswerten |
| | Struktur/Komplexität | Die Spielenden gründen auf einer Insel eine eigene Existenz, planen ihre Aktivitäten, produzieren Güter und tauschen diese mit anderen. Durch Spezialisierung, Handel und demokratische Abstimmungen entwickeln sie gemeinsam das Wirtschafts- und Gesellschaftssystem der Insel weiter. Quizduelle und Gemeinschaftsprojekte ergänzen das Spielgeschehen. |
| | Feedback | <ul style="list-style-type: none"> • Die Lösungen der Quizfragen werden erläutert. |
| | Hilfestellungen im Spiel | <ul style="list-style-type: none"> • Funktionen werden bei ihrem Auftreten verdeutlicht. |
| | Schwierigkeitsgrad der Spielsteuerung | Einfach |
| | Soziale Interaktionsmöglichkeiten | <ul style="list-style-type: none"> • Keine soziale Interaktion mit anderen Spielenden • Kein Multiplayer |

