



## PLANSPIELE UND WORKSHOPS

## KURZ UND KNAPP

Wirtschaftsspiele eignen sich besonders, jungen Menschen selbst simulierte Erfahrungen in einer vernetzten Wirtschaftswelt zu ermöglichen. Die Planspiele der Arbeiterkammer Wien dienen nicht nur der Vermittlung von Fachwissen, sondern stärken in besonderem Maße instrumentelle und soziale Fähigkeiten. Die Arbeit in Kleingruppen erlaubt es, individuell zu arbeiten.

## KONTAKT

### Information

Termin-Anmeldung: Birgit Kallab

01 501 65-3183

E-Mail: [planspiele@akwien.at](mailto:planspiele@akwien.at)

Erstauskunft: Oliver Schnitzer

01 501 65-3129

### Dauer

je nach Planspiel / Workshop zwischen 4 und 5 Stunden

### Ort

Kammer für Arbeiter und Angestellte für Wien

Prinz-Eugen-Straße 20-22, 1040 Wien

### Kosten

Für den Unkostenbeitrag von 50 Euro pro Termin werden TrainerInnen, Materialien und Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt.

### TeilnehmerInnenzahl

max. 35 SchülerInnen pro Termin

### Anmeldung - bitte geben Sie bekannt

- Name der begleitenden Lehrkraft
  - gewünschte Planspiele / Workshops
  - bevorzugtes Datum (sowie 2 Alternativtermine)
  - Schuladresse
  - Schulstufe
  - SchülerInnenzahl
  - Kontakttelefonnummer
- bitte per Mail an [planspiele@akwien.at](mailto:planspiele@akwien.at)

## DAS ANGEBOT DER ARBEITERKAMMER WIEN

Die meisten SchülerInnen von heute sind ArbeitnehmerInnen von morgen. Die AK Wien sieht es als eine ihrer Hauptaufgaben an, Heranwachsende beim Einstieg in die Arbeits- und Berufswelt optimal zu unterstützen.

Seit über 10 Jahren haben Wiener Lehrerinnen und Lehrer die Möglichkeit, Planspiele bei der Arbeiterkammer Wien für ihre Schulklassen zu bestellen. Über 10.000 Jugendliche aus den verschiedensten Schultypen haben in den letzten Jahren an Wirtschaftsplanspielen der Aktion „Arbeitswelt und Schule“ der AK Wien teilgenommen.

### DURCHFÜHRUNG

Die Planspiele finden an Vormittagen ab 9 Uhr statt und dauern zwischen 4 und 5 Stunden. Abgehalten werden die Planspiele in den Räumlichkeiten der AK Wien, wobei für die TeilnehmerInnen und ihre Begleitkräfte in der Pause eine Jause vorbereitet ist.

Die Betreuung während des Vormittages erfolgt durch speziell geschulte TrainerInnen, die die volle inhaltliche Gestaltung übernehmen. Vorarbeiten durch den/die KlassenlehrerIn sind nicht notwendig.

Durch die Abwechslung von Phasen der Wissensweitergabe und Phasen der Wissensumsetzung kann erlerntes Wissen in Spielphasen sofort ausprobiert, umgesetzt und vertieft werden. Während im Schulalltag komplexe Inhalte meist leider nur scheinbar behandelt werden können, kann ein Vormittag lang eine anspruchsvolle Thematik mit ExpertInnen bearbeitet werden.

### ➔ PLANSPIEL WIRTSCHAFT

Ziel dieses Brett- und Rollenspieles ist es, SchülerInnen wirtschaftliche Abläufe „hautnah“ erleben zu lassen. Die SchülerInnen übernehmen die Rollen von ArbeitnehmerInnen und UnternehmerInnen bzw. der Regierung. Im Spiel werden volkswirtschaftliche und betriebswirtschaftliche Lernziele miteinander verknüpft, die von den SchülerInnen zuvor mit TrainerInnen erarbeitet werden.

Ein großer Vorteil ist, dass die SchülerInnen Neu-Gelerntes sofort im Planspiel ausprobieren und anwenden können, je nach Vorwissen wird ein individueller Einstieg in die Thematik gewählt. Soziale und kommunikative Fähigkeiten werden im Spiel bei Lohnverhandlungen und Diskussionsrunden geübt.

- Dauer: 5 Stunden
- Ab der 8. Schulstufe empfohlen

### ➔ ÖKOLOGISCH-ÖKONOMISCHES PLANSPIEL

Dieses Planspiel ist als Fortsetzungsmodul des „Planspieles Wirtschaft“ konzipiert. Die SchülerInnen lernen verschiedene wirtschaftliche, ökologische und soziale Interessen in einer Gesellschaft kennen, sie selbst können mögliche Lösungen bei Interessenskonflikten erarbeiten. In ihrer Rolle als wirtschaftliche AkteurInnen erleben die SchülerInnen das Spannungsfeld Ökonomie-Ökologie in einer Volkswirtschaft und in Unternehmen.

Ziel ist die Entwicklung von Strategien, die sowohl die gesellschaftlichen Interessen und Umweltschutz als auch Einzelinteressen von Unternehmen nach Gewinnmaximierung zu verbinden versuchen.

Im Rahmen des Planspieles werden die SchülerInnen auch mit dem Konzept der Nachhaltigkeit vertraut gemacht und lernen den „ökologischen Fußabdruck“ kennen.

- Dauer: 5 Stunden
- Ab der 8. Schulstufe empfohlen

### ➔ BERUFSORIENTIERUNGS-WORKSHOP: „WAS TUT SICH AUF DEM ARBEITSMARKT?“

neu überarbeitet

Im Rahmen dieses Berufsorientierungs-Workshops erlangen die SchülerInnen Wissen über die grundlegende Struktur des Arbeitsmarktes und eine professionelle Bewerbung. Teil 1 des Workshops ist der Erarbeitung des Verständnisses des Arbeitsmarktes gewidmet, Teil 2 der Durchführung eines Bewerbungs-Rollenspieles. Dabei kann gekonntes Bewerben mit Hilfe von über 160 Berufs-

und Stellenprofilen geübt werden. Die SchülerInnen erhalten während des Rollenspiels Ratschläge von beobachtenden TrainerInnen, wie sie ihr Auftreten und ihre Kommunikation verbessern können. Den Abschluss bildet eine Diskussion über ausschlaggebende Faktoren am Arbeitsmarkt.

- Dauer: 4,5 Stunden
- Ab der 8. Schulstufe empfohlen

## ➔ **PLANSPIEL „EIN BETRIEB SOLL VERLAGERT WERDEN!“**

In einer idyllischen, fiktiven Kleinstadt soll ein Betrieb aufgrund einer möglichen Standortverlegung geschlossen werden. Der Betriebsrat und die Gemeindevertretung sind in Aufruhr, die Hausbank sitzt der Geschäftsleitung im Nacken, der Wirtschaftsförderungsfonds zögert noch. Zugleich wittern PressevertreterInnen eine große Story – eine komplexe Situation!

Kreative KonfliktlöserInnen sind gefragt, die TrainerInnen versorgen die SchülerInnen mit dem nötigen Hintergrundwissen, um in den Verhandlungsrunden punkten zu können.

- Dauer: 4 Stunden
- Ab der 10. Schulstufe empfohlen

## ➔ **KONSUMENTINNENBILDUNG: AUDIOGUIDED-SHOPPING-TOUR**

neu

Die Audioguided-Shopping-Tour verbindet KonsumentInnenbildung mit den unmittelbaren Erfahrungen in einer für die SchülerInnen vertrauten Situation – dem Einkaufen. H&M, der Nikestore, McDonald's, Peek&Cloppenburg und der Weltladen sind die Stationen auf dem Streifzug durch die Wiener Mariahilfer Straße. Ein bunter Mix aus Musik, Hintergrundinformationen und interaktiven Anregungen zum Thema „Shopping“ wird über Kopfhörer angeboten und regt zur Auseinandersetzung mit dem eigenen Konsumverhalten an.

- Dauer: 5 Stunden
- Ab der 9. Schulstufe empfohlen

# ARBEITSWELT UND SCHULE

**Informations- und Unterrichtsmaterialien**

**Wirtschaftsplanspiele**

**Bewerbungstraining**

**ReferentInnendienst**

**Projektinitiative**

**Seminare**

**SchülerInnenvertretung**

**Veranstaltungen**

Kontakt:

**Kammer für Arbeiter und Angestellte für Wien**

**ARBEITSWELT UND SCHULE**

**Prinz-Eugen-Straße 20-22, 1040 Wien**

Tel. 01 501 65-3122

Fax 01 501 65-3227

arbeitsweltundschule@akwien.at

<http://www.arbeitsweltundschule.at>

Stand: Jänner 2009

---

Medieninhaber, Hersteller und Verleger: Kammer für Arbeiter und Angestellte für Wien, 1040 Wien, Prinz-Eugen-Straße 20-22.  
Printmarketing: Johann Polonyi, 1180 Wien.