

Fokus

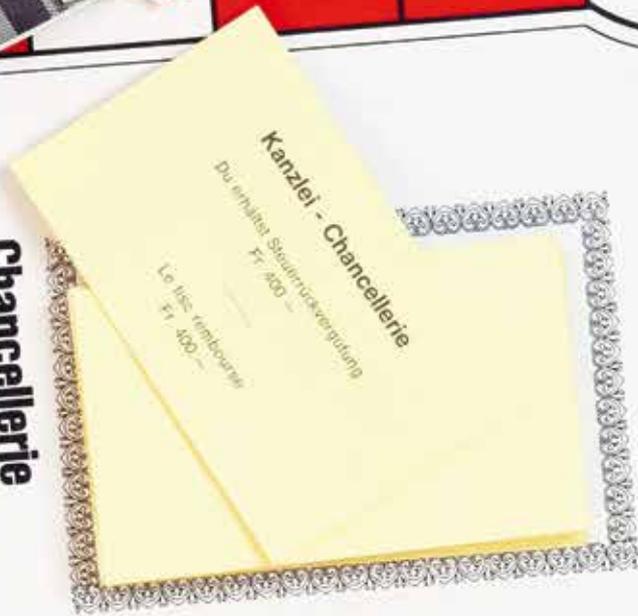
Spielend lernen

Spiele bringen nicht nur Abwechslung in den Schulalltag, sie sind oft auch lehrreich. Wann der Lerneffekt besonders gross ist und warum Spiel und Leistung sich nicht ausschliessen müssen, erklärt Spielpädagoge Bernhard Hauser im Gespräch. Ein Blick in eine Handelsmitteschulklasse zeigt, wie betriebswirtschaftliche Zusammenhänge im Spiel erfahrbar werden. Und eine Übersicht über allerlei Links zum Thema hilft, sich im Dschungel der Spiele zurechtzufinden.

Fotos: Hannes Heinzer



Chancellerie



Kanzlei

MONOPOLI

| bankerverband | | SCHULBANKER DES BANKENLANDS | |
|--|-------------|---------------------------------------|-------------|
| Bilanz Ausgangslage | | Passivseite in Euro | |
| Aktivseite | | in Euro | |
| 1. Barreserve | 8.250.000 | 1. Verbindlichkeiten gegenüber Banken | 0 |
| a) Kassenbestand | 0 | 2. Verbindlichkeiten gegenüber Kunden | 127.475.624 |
| b) Guthaben bei der Bundesbank | 44.467.855 | a) Spareinlagen | 99.648.572 |
| 2. Forderungen an Banken | 81.125.690 | b) Sichteinlagen | 159.644.231 |
| a) Dispositionskredite | 79.879.014 | c) Termineinlagen | 159.805.846 |
| b) Betriebsmittelkredite | 104.354.832 | 3. Schuldverschreibungen | 0 |
| c) Konsumentenkredite | 312.658.443 | 4. Notkredite | 92.500.000 |
| d) Investitionskredite | 30.000.000 | 5. Eigenkapital | 37.498.622 |
| 3. Forderungen an Kunden | 22.500.000 | a) Kapital | 8.912.939 |
| a) Dispositionskredite | 2.250.000 | b) Rücklagen | |
| b) Betriebsmittelkredite | 0 | c) Bilanzgewinn | |
| 4. Festverz. Wertpapiere | 685.485.834 | | |
| 5. Sachanlagen | | | |
| a) Filialen | | | |
| b) Kundenterminals | | | |
| 6. Nicht durch Eigenkapital gedeckter Fehlbetrag | | | |
| Summe | 685.485.834 | Summe | 685.485.834 |

Sechs Geschäftsjahre in sechs Schulwochen

Vier Teams der Klasse H3c der Kantonsschule Enge versuchen sich zurzeit als Bankmanager. Im internationalen Spiel «Schulbanker» dreht sich alles um die beste Strategie und die richtigen Entscheide.

Text: **Jacqueline Olivier**

Was ist gewinnbringender: Spareinlagen oder Sichteinlagen? Oder wären Termineinlagen eine Option? Wie sieht es aus mit dem Aktiengeschäft? Wie spricht man Geschäftskunden am besten an? Wie Privatkunden? Und von wem verspricht man sich mehr?

Wir befinden uns an einem Dienstagmorgen Mitte November in einem Schulzimmer der Kantonsschule Enge. Auf dem Programm der Handelsmittelschulklasse H3c steht eine Doppellektion in Betriebswirtschaftslehre. Keine gewöhnliche: Heute starten die Schülerinnen und Schüler als «Schulbanker». Sie nehmen teil an dem Bankenplanspiel, das der Bundesverband deutscher Banken lanciert hat. Er wolle damit Jugendliche für wirtschaftliche Zusammenhänge interessieren und sie «learning by doing» ein Stück Wirtschaft erleben lassen, schreibt der Verband auf seiner Homepage.

Und das funktioniert folgendermassen: Schülerteams gründen virtuelle Banken und spielen in sechs Wochen sechs Geschäftsjahre durch, in denen sie diverse strategische und operative Management-Entscheidungen zu fällen haben. Am Ende jedes «Geschäftsjahrs» übermitteln die Teams ihre Entscheidungen online der Spielleitung in Berlin. Diese wertet die Einsendungen aller Teams – dieses Jahr sind es rund 800 aus Deutschland, Österreich und der Schweiz – aus und schaltet die Ergebnisse in Form von Berichten frei, die den Spielern die aktuelle Geschäftslage aufzeigen. Auf dieser Basis kann das nächste Geschäftsjahr in Angriff genommen werden. Weil das Ganze ein Spiel ist, wird zum Schluss auch ein Sieger erkorren, nämlich die Bank, welche die höchsten Rücklagen erwirtschaften konnte.

Welche Strategie ist die beste?

Im Moment liegt dieses Ziel für die Schüler der H3c noch in weiter Ferne. Nachdem die Klasse in der ersten Stunde von Wirtschaftslehrer Thomas Limacher in die wichtigsten Abläufe und Grundsätze des Spiels eingeführt worden ist – die Teams wurden bereits vorgängig gebildet –, müssen die Jugendlichen zunächst einige grundlegende Fragen klären: Welche Strategie wollen sie als Bankenvorstand verfolgen, sprich, auf welches Kundensegment setzen, welches Angebot pflegen? Wer soll als Experte welche Aufgabe übernehmen (Marketing, Beobachtung der Aktienkurse, Aktiv-Passiv-Geschäft etc.)? Und: Wie soll die Bank heissen?

Sabrina Lenz, Aline Schlegel, Anja Gruebler und Bettina Knecht beratschlagen hin und her. Aline Schlegel übernimmt die Funktion des CEO, so viel steht schon einmal fest. Als Nächstes muss nun die Strategie festgelegt werden, erst dann können weitere Aufgaben verteilt und ein passender Name für die Bank gefunden werden. Wie wäre es, sich auf Geschäfts-

kunden zu konzentrieren, die langfristig investieren wollen? Und wären Obligationen oder Aktien das rentablere Angebot? Sie sei nicht unbedingt Fan von Obligationen, meint Bettina Knecht. Sabrina Lenz wiederum findet das Risiko von Aktien viel zu hoch.

Gleiche Ausgangslage für alle

Lehrer Thomas Limacher gibt Tipps, etwa, dass sich die Teams an realen Vorbildern orientieren könnten, der Name etwas über die Ausrichtung ihrer Bank aussagen sollte oder Kundennähe mehr Werbung bedeute. Doch unabhängig davon, ob man sich nun als Universal-, Privat- oder Spezialbank profilieren will: Die Ausgangslage ist für alle dieselbe. Alle Teams starten mit dem gleichen Kapital, der gleichen Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung und so weiter. Das ist zwar nicht realitätskonform, aber gerecht. Dafür orientieren sich die Jugendlichen im Verlaufe des Spiels an den realen Aktienkursen. Und auch sonst werden sie, wie es in den Unterlagen heisst, eine Vielzahl von Entscheidungen treffen müssen, die ein Banken-Management auch in der Wirklichkeit zu treffen hat.

«Schulbanker» ist zweifellos ein anspruchsvolles Spiel – und ein zeitintensives. Thomas Limacher setzt es erstmals in seinem Unterricht ein. Darauf aufmerksam gemacht wurde er von der für die Handelsmittelschule (HMS) zuständigen Prorektorin. Sich mit Spielaufbau und

-verlauf vertraut zu machen, sei recht aufwendig gewesen, sagt der Wirtschaftslehrer. Trotzdem gefällt ihm das Angebot: «Banken sind ein wichtiges Thema im Lehrplan der HMS, und für die Schülerinnen und Schüler bietet dieses Spiel die Möglichkeit, das Funktionieren einer Bank und Zusammenhänge im Bankengeschäft praktisch zu erleben.»

Neben dem Fachwissen, das im Verlaufe des Spiels immer wieder auf die Probe gestellt werde, fährt Thomas Limacher fort, würden ausserdem diverse überfachliche Kompetenzen geschult, etwa die Fähigkeit zur Teamarbeit oder jene, sich selbstständig Informationen zu beschaffen und damit zu arbeiten. Auch die Einhaltung von Terminen sei bei «Schulbanker» ein wichtiger Punkt.

Viele fangen Feuer

Obwohl dieses Bankenplanspiel für den Lehrer der Kantonsschule Enge eine Premiere ist – seinen Unterricht lockert er immer wieder gerne mit spielerischen Elementen auf. Vielleicht deshalb, weil er neben Wirtschaft auch noch Sport unterrichte und von dorthin eine gewisse Affinität für das Spiel und den Wettkampf habe, wie er lachend erklärt. So habe er die Schüler beim Thema «Strategie» auch schon Schach spielen lassen. Mit den Gymiklassen des neursprachlichen Profils reist er jeweils im Herbst für eine Woche ins Tessin, wo Schülerteams als «Unternehmen» fiktive Produkte definieren, mit ▶

denen sie auf dem «Markt» gegeneinander antreten. Auch hier müssen die Teams Tag für Tag marktwirtschaftliche Entscheidungen treffen, die jeweils am Abend ausgewertet werden. Im Verlaufe dieser Woche fingen viele Schüler regelrecht Feuer, erzählt Thomas Limacher. «Gegen Ende der Woche arbeiten sie oft bis tief in die Nacht

persönliche Erfahrung ohne nennenswerten Wissenszuwachs.» Darum müsse man im Sinne der Nachbearbeitung das Erfahrene nochmals mit theoretischen Inputs und Lehrgesprächen verankern und dabei überprüfen, ob das Fachliche verinnerlicht worden sei. Auch über die wichtigsten Erkenntnisse aus einem Spiel in

«Das Spiel ist eine weitere didaktische Möglichkeit, den Stoff zu vermitteln.»

Thomas Limacher,
Wirtschaftslehrer, Kantonsschule Enge

hinein.» Gerade für diese Schüler, für die lediglich während eines Jahrs zwei Wochenlektionen Wirtschaft und Recht auf dem Stundenplan stehen, sei dieser Einblick in die betriebswirtschaftliche Praxis eine faszinierende Erfahrung.

Kein Spiel ohne Theorie

Doch wie nachhaltig ist der Lerneffekt eines solchen Spiels? Von selber stelle er sich sicher nicht ein oder höchstens sehr begrenzt, meint Thomas Limacher. «Wenn man anschliessend die Ergebnisse nicht sichert, bleibt es wohl für viele eine rein

der Klasse zu diskutieren, könne dazu beitragen, dass einiges hängen bleibe. Genauso wichtig sei vor dem Spiel eine fundierte Einführung und während des Spiels ein gutes Coaching.

Wenn es also vor und nach dem Spiel die Theorie braucht, wozu überhaupt spielen? «Das Spiel kann eine Bereicherung sein für den Unterricht, es ist eine weitere didaktische Möglichkeit, den Stoff auf etwas andere Art zu vermitteln.» Theoretischen Unterricht, findet Thomas Limacher, erlebten die Jugendlichen schon genug.

Die Schülerinnen und Schüler der HMS-Klasse H3c bereiten sich derzeit auf das einjährige Praktikum vor, das sie ab nächstem Sommer im Anschluss an drei Jahre Schule absolvieren werden. Sara Gomez hat bereits eine Stelle – bei einer Bank. Da sei das Bankenplanspiel für sie eine gute Vorbereitung, erklärt sie. «Wenn ich mein Praktikum antrete, werde ich schon einiges an Wissen mitbringen.» Doch auch ohne diesen Bezug schätzt die junge Frau die Möglichkeit des Spiels. «Man ist viel näher am Thema dran und es ist motivierend, wenn man die Auswirkungen der eigenen Überlegungen und Entscheidungen unmittelbar zu spüren bekommt.» Das findet auch ihre «Vorstandskollegin» Seraina Fischer: «Man versteht Zusammenhänge besser, wenn man sie selber erlebt.»

Joel Gisin aus einem anderen Team sieht in einem solchen Spiel eine willkommene Abwechslung im Schulalltag und hält es für eine effiziente Art zu lernen. Sein «Vorstandskollege» Joshua Blattner hingegen glaubt nicht, dass ihn das Bankenspiel begeistern wird, Banken seien nicht seine Welt. Worauf ihm Joel Gisin sogleich widerspricht: «Ich glaube, das wird noch sehr spannend.»

Am Schluss lockt Berlin

Einen Tag später schicken die vier Teams ihre ersten Entscheidungen an Thomas Limacher. Aline Schlegel und ihre drei Vorstandsmitglieder haben aus den Anfangsbuchstaben ihrer Vornamen die ABSA Trust Bank gemacht und wollen als Grossbank allen Kunden offenstehen, jedoch vor allem Firmenkunden gewinnen und ihnen mit tiefen Zinssätzen langfristige Darlehen schmackhaft machen. Das Team von Joel Gisin wiederum startet als Kleinbank für Privatkunden, setzt auf eine hohe Zinsmarge und attraktive Beratungshonorare und will in Werbung für Firmenkunden sowie in die Aus- und Weiterbildung der Mitarbeitenden investieren. Die KEN Universal Bank (KUB), in der Sara Gomez und Seraina Fischer mitarbeiten, bedient vor allem Unternehmen und strebt einen ausgewogenen Marktanteil in allen Bankgeschäften an. Und das vierte Team positioniert sich als Hippo-Bank klar im Hypothekengeschäft und erhofft sich dank Wettbewerbsvorteilen in seinem Bereich nichts Geringeres als die Marktführung.

Wettbewerb spornt an, das gilt für den Markt und erst recht für das Spiel. Immerhin dürfen die besten 20 Teams – etwa 100 Jugendliche – nach Abschluss des sechsten Geschäftsjahrs im Februar nach Berlin ans grosse Finale reisen. Dort spielen sie noch einmal um die drei Podestplätze. In Berlin dabei sein zu können, wäre natürlich schon cool, schwärmt Sara Gomez und meint: «Da nimmt man das Spiel gleich noch ernster.» ■

Spiele an der Berufsfachschule

Viele didaktische Spiele etwa in den Bereichen Ökonomie oder Umwelt richten sich an die gesamte Sekundarstufe II. Micha Rufin ist Ökonom, Lehrer an der Berufsschule für Detailhandel Zürich und iconomix-Trainer. iconomix ist das webbasierte Ökonomielehrangebot der Schweizerischen Nationalbank (SNB). Es umfasst diverse unterrichtsergänzende Lehr- und Lernressourcen, darunter auch einige Lernspiele. Micha Rufin bildet im Rahmen von Weiterbildungsworkshops Lehrpersonen in der Anwendung solcher Lernspiele im Unterricht aus. Obwohl Jugendliche in der Berufsausbildung lediglich einen oder allenfalls zwei Tage pro Woche die Schule besuchen, findet Micha Rufin das gelegentliche Einsetzen von Lernspielen im Unterricht durchaus sinnvoll. «Es gibt Spiele, für die man nur eine oder zwei Lektionen benötigt und die für die Lernenden trotzdem bestimmte Zusammenhänge oder Prozesse auf einmalige Weise erfahrbar und erlebbar machen.» So zum Beispiel «Pitgame», das den Markt und die Preisbildung zum Thema hat. Oder «Fischteich», bei dem sich alles um den Umgang mit Allgemeingütern – sogenannte Allmendegüter – dreht. Ein Spiel, das man gut im Fach Gesellschaft oder im Allgemeinbildenden Unterricht einsetzen könne. Wichtig, so Micha Rufin weiter, sei, dass Spiele eine gewisse Qualität hätten und in den Unterricht passten. Und dass man sie gut in die Theorie einbette. iconomix bietet für jedes Spiel ergänzendes Lehr- und Übungsmaterial an. Als Trainer möchte er seine Kolleginnen und Kollegen dazu ermuntern, mutig zu sein und Neues auszuprobieren. Am Anfang müsse man sich als Lehrperson zwar in ein solches Spiel einarbeiten, aber der Aufwand lohne sich. Er selber schliesst für seinen Unterricht selbst ein aufwendigeres und zeitintensiveres Spiel nicht aus. «Wenn ein Spiel verschiedene Kompetenzbereiche abdeckt, können die Lernenden in der Regel sehr viel lernen – nicht nur Fachliches, sondern auch fürs Leben. Auch in der Berufsfachschule kann es durchaus sinnvoll sein, sich die dafür nötige Zeit zu nehmen.» [jo]