

Thema: Die Funktionen des Geldes

Escape Room: Feriencamp mit Hindernissen

Narrativ

Für die anstehende Klassenfahrt hat sich eure Lehrkraft etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Gemeinsam mit eurer Parallelklasse geht es ins Ferienlager auf eine tropische Insel. Die Lehrkräfte übernachten auf der Hauptinsel und ihr dürft euren Urlaub, in einem Feriencamp ohne Aufsicht, auf der Nachbarinsel verbringen.

Auf der Insel angekommen seid ihr von der tropischen Schönheit überwältigt. Die Insel ist voll mit exotischen Pflanzen und Tieren. Geschlafen wird unter freiem Himmel in gemütlichen Hängematten und ein knisterndes Lagerfeuer lädt zu langen Nächten unter klarem Sternenhimmel ein. Leider hat das Camp auch einen Nachteil – es gibt keinen Strom oder fließend Wasser, dafür ruft das Abenteuer!

Bevor ihr zu einem ersten Rundgang über die Insel startet, erwartet euch der Leiter des Feriencamps am Strand. Damit er ein Boot organisieren kann, welches euch am Rückreisetag zur Hauptinsel bringt, benötigt er die genaue Abflugzeit eures Fliegers. Diese Information ist sehr wichtig, da die Insel nur einmal pro Woche von einem Flugzeug aus Europa angefliegen wird. Sicherheitshalber habt ihr eure Flugtickets in einer kleinen abgeschlossenen Box verstaut. Doch, oh Schreck! Wo befindet sich der Schlüssel für die Box?

Damit ihr dem Leiter des Camps die genaue Uhrzeit mitteilen könnt, müsst ihr den Schlüssel wiederfinden. Schafft ihr es, könnt ihr die Insel rechtzeitig verlassen und erreicht den Flieger nach Hause. Schafft ihr es nicht, müsst ihr auf der Insel bleiben. Die Box auf eurem Tisch hilft euch dabei, den Schlüssel wieder zu finden.

Um euch für die kommenden Tage auf der Insel mit Lebensmitteln einzudecken, beschließt ihr dies während eines Rundgangs über die Insel zu erledigen. Hierbei kommt ihr an bunt geschmückten Straßenständen vorbei, an denen die Bewohner der Insel Lebensmittel und andere Waren anbieten. Während eines ersten Gesprächs mit einem Dorfbewohner, habt ihr erfahren, dass die Dorfbewohner eine eigene Währung – Balboas – haben, welche sich von der Währung auf der Hauptinsel unterscheidet.

Euer Lehrer hat euch lediglich darüber informiert, dass ihr eure Euros in Balboas umtauschen müsst. Die Dorfbewohner erklären euch jedoch, dass sie die Balboas nicht akzeptieren. Dies liegt daran, dass die Dorfbewohner auf der Insel keine Möglichkeit haben, die Balboas umzutauschen, da es nur auf der Hauptinsel ein Wechselbüro gibt. Da ihr jedoch Lebensmittel und andere Gegenstände für die kommenden Tage benötigt, bieten euch die Dorfbewohner einen Tauschhandel an.

Im Camp angekommen, überreicht euch der Leiter des Camps eine Kiste mit Gegenständen, welche andere Gäste zurückgelassen haben. Diese dürft ihr als Tauschmittel verwenden.

Inhalt der Kiste

- | | |
|---|-------------------|
| - Arbeitsblatt „Die geheimnisvolle Kiste“ | - 12 Balboas |
| - Brief 1 | - 2 Taschenlampen |
| - 2 hochwertige Perlen zur Schmuckherstellung | - 3 Duftkerzen |
| - Eine Packung Kaffeebohnen | - Rätsel 1 |

Rätsel 1: Die geheimnisvolle Kiste

→ Recheneinheit und Wertzuschreibung

Rätselidee: Stellt fest welche Gegenstände sich in der Kiste befinden und teilt den Inhalt der Kiste fair untereinander auf. Bestimmt anschließend welches Gut ihr den Dorfbewohnern zum Tausch anbieten möchtet und in welcher Menge.

1. Aufgabe: Die SuS finden die jeweiligen Gegenstände in der Kiste und müssen diese fair untereinander aufteilen.

2. Aufgabe: Die SuS müssen entscheiden, welches der benötigten Lebensmittel sie mit welchem Gut (& Menge) tauschen möchten.

Hinweise für die Reflexionsphase:

Ziel:

- Die SuS erkennen, dass es Schwierigkeiten dabei gibt, die Waren gerecht aufzuteilen.
- Die SuS erkennen, dass es schwierig ist, den Gütern einen bestimmten Wert zuzuordnen, wenn es kein einheitliches Zahlungsmittel gibt.

Die erste Aufgabe ist gelöst und ihr habt die Tauschgegenstände fair untereinander aufgeteilt. Jetzt geht es darum die Lebensmittel gegen eure Tauschgegenstände einzutauschen.

Der Leiter des Camps hat auch hier seine Hilfe angeboten. Da er die meisten Dorfbewohner persönlich kennt, möchte er die Waren für euch eintauschen gehen. Eure Aufgabe ist es lediglich zu entscheiden, ob ihr das Angebot annehmen möchtet oder nicht. Doch Vorsicht - der Tauschhandel hat seine Tücken. Schafft ihr es eure Waren erfolgreich den Dorfbewohnern zum Tausch anzubieten?

Hinweis: In dieser Kiste befindet sich ein Brettspiel – verwendet dieses um die Aufgabe zu lösen. Entscheidet zuerst, welches Lebensmittel ihr als erstes möchtet. Der Leiter des Camps wird anschließend den Tauschvorgang für euch durchführen. Eure Aufgabe ist es, ihn durch clevere Entscheidungen zu unterstützen. Öffnet zuerst das Feld „Start“. Alles Weitere ergibt sich im Laufe des Spiels.

Inhalt der Kiste

- Brettspiel
- Arbeitsblatt „Tauschrausch“
- Brief 2
- Rätsel 2

Rätsel 2: Tauschrausch

→ Tauschmittel

Rätselidee: Spielt das beigefügte Spiel und versucht eure Tauschgegenstände gegen die benötigten Lebensmittel einzutauschen. Löst im Anschluss das Aufgabenblatt, um den Code für die verschlossene Box zu erhalten.

1. Aufgabe: Die SuS müssen das Brettspiel spielen, um die benötigten Lebensmittel zu erhalten.

2. Aufgabe: Die SuS müssen den Tauschvorgang des Brettspiels analysieren. Hier stoßen Sie auf die verschiedenen Probleme, welche es beim Tauschvorgang gibt.

Hinweise für die Reflexionsphase:

Ziel:

- Die SuS erkennen, welche Probleme es beim herkömmlichen Warentausch gibt und können Bedingungen für die Beschaffenheit eines Tauschmittels ableiten.

3

Glückwunsch! Ihr habt das zweite Rätsel gelöst! Da euer Flieger morgen bereits abhebt, müsst ihr euch beeilen und das letzte Rätsel lösen. Die Lösung dieses Rätsels verrät euch, wo sich der Schlüssel für die Box mit euren Flugtickets befindet.

Trotz des Problems mit dem verlorenen Schlüssel, hat euch die Zeit auf der Insel sehr gut gefallen und ihr habt beschlossen nächstes Jahr wieder zwei Wochen auf der Insel zu verbringen. Auch der Tauschhandel gefällt euch, weshalb ihr euch dazu entschieden habt im kommenden Jahr ebenfalls kein Geld mit auf die Insel zu bringen, sondern Gegenstände, welche die Dorfbewohner benötigen. Diese möchtet ihr ihnen im Gegenzug für Lebensmittel anbieten. Da die Airline jedoch das Gepäck auf 20 kg beschränkt, könnt ihr nicht alle benötigten Tauschmittel mit auf die Insel bringen. Aus diesem Grund habt ihr beschlossen, bestimmte Dinge, von denen ihr wisst, dass die Dorfbewohner diese als Tauschmittel akzeptieren, zu sammeln und diese auf der Insel zu deponieren.

Inhalt der Kiste

- Bedürfniskarten/Wünsche der Dorfbewohner
- Arbeitsblatt „¡Adiós!“
- Brief 3
- Rätsel 3

Rätsel 3: ¡Adiós!

→ Wertaufbewahrung

Rätselidee: Finde heraus, welche Wünsche die Dorfbewohner haben. Bewertet im nächsten Schritt, ob sich die Tauschgegenstände zur Aufbewahrung eignen.

1. Aufgabe: Die SuS sollen die Wünsche der Dorfbewohner in einer Liste darstellen und anschließend bewerten, ob sich die Gegenstände zur Aufbewahrung auf der Insel eignen.

Hinweise für die Reflexionsphase:

Ziel:

- Die SuS erkennen, dass sich nicht alle Gegenstände zur Aufbewahrung eignen und somit nicht als Zahlungsmittel für spätere Transaktionen aufbewahrt werden können.