

Das sagen Lehrerinnen und Lehrer - Interviews zum Einsatz des Bankenplanspiels im Unterricht

Vor einigen Jahren haben wir bei einem Finale mit fünf Lehrerinnen und Lehrern über ihre Erfahrungen mit SCHULBANKER gesprochen.

- Lydia Wein, Ortenburg-Gymnasium Oberviechtach, Bayern
- Andrea Gottwald, Schiller Gymnasium Hof Oberviechtach, Bayern
- Arne Lucht, Deutsche Schule Barcelona, Spanien
- Jens Steinfeld, Gymnasium Brunsbüttel, Schleswig-Holstein
- Heinz Dirkling, Ernst-Moritz-Arndt-Gymnasium, Remscheid, Nord-Rhein-Westfalen

Seit wann nehmen Sie an SCHULBANKER teil?

Lydia Wein:	„Zum ersten Mal.“
Andrea Gottwald:	„Ich nehme zum zweiten Mal am SCHULBANKER teil.“
Arne Lucht:	„Ich nehme zum dritten Mal insgesamt und zum zweiten Mal mit der Deutschen Schule Barcelona am Wettbewerb teil.“
Jens Steinfeld:	„Insgesamt ist es die vierte Runde, mit dieser Schule ist es das dritte Mal.“
Heinz Dirkling:	„Seit 2002/2003.“

Welche ist Ihre Motivation, an SCHULBANKER teilzunehmen?

Lydia Wein:	„In der zehnten Klasse Wirtschaftszweig gibt es die Möglichkeit bzw. ist es vorgeschrieben, ein Projekt zu machen. Und in diesem Rahmen habe ich nach einem sinnvollen Projekt gesucht. Das Bankenplanspiel erschien mir passend zu sein, vom Zeitaufwand und Timing her. Es ist nicht so umfangreich wie zum Beispiel Junior, das ein ganzes Jahr in Anspruch nimmt. Und ich wollte, dass die Schülerinnen und Schüler einfach mal reinschauen, wie eine Bank so funktioniert.“
Andrea Gottwald:	„Meine Motivation ist vor allem, den Schülerinnen und Schülern ein bisschen Abwechslung zum normalen Unterricht zu bieten. Und zu versuchen, ihnen auch möglichst viele Praxisanteile zukommen zu lassen. Dafür ist das Spiel prädestiniert, da sie selbsttätig ein bisschen in die richtige Praxis – auch wenn es nur ein Spiel ist – reinschnuppern können. Und ich möchte ihnen ein bisschen Spaß am wirklichen Wirtschaftsleben vermitteln.“
Arne Lucht:	„Ich möchte, dass die Schülerinnen und Schüler mehr über Wirtschaft erfahren und dabei Spaß haben. Und ich denke, es ist eine gute Möglichkeit, bei SCHULBANKER beides zu haben. Dass die Schülerinnen und Schüler auf der einen Seite etwas über Wirtschaft erfahren, und dass man ihnen gleichzeitig vermittelt, dass Wirtschaft Spaß machen kann.“

Welche ist Ihre Motivation, am Bankenplanspiel teilzunehmen?

- Jens Steinfeld: „Wir haben in Schleswig-Holstein nicht unbedingt einen ausgeprägten Wirtschaftsunterricht. Und das Planspiel ist für mich eine exzellente Gelegenheit, das den Schülerinnen und Schülern noch zusätzlich beizubringen. Vor allem geht es mir aber auch darum, dass sie im Team arbeiten, und dass ich die Schülerinnen und Schüler auch mal außerhalb des üblichen Schulgeschehens kennen lerne. Außerdem habe ich einfach Spaß daran, wenn ich ihnen wirtschaftliche Zusammenhänge spielerisch, aber doch ernsthaft, nahebringen kann.“
- Heinz Dirkling: „Für mich ist es ein Wettbewerb, mit dem ich vor allem gute Schülerinnen und Schüler motivieren kann, selbst aktiv zu werden, eine ganz andere Rolle einzunehmen und sich auf ein kleines Abenteuer einzulassen. Das Planspiel ist eine Möglichkeit, die trockene Theorie aufzubessern und die Schülerinnen und Schüler in eine Rolle der Aktivität zu bringen.“

Wie führen Sie das Planspiel durch?

- Lydia Wein: „Ich integriere es in den Unterricht. Das Planspiel ist als Projekt im Fach Wirtschaftsinformatik verankert. Ich habe meinen Schülerinnen und Schülern immer eine Doppelstunde Zeit gegeben, wenn Entscheidungsrunde war, um sich abzusprechen, ihre Strategie auszuarbeiten und ihre Entscheidungen wegzuschicken.“
- Andrea Gottwald: „Ich integriere es direkt in den Unterricht. In unserem Lehrplan ist dankenswerterweise ein Projekt mit einigen Wochenstunden integriert. Ich nehme immer eine Stunde pro Woche, das ist unsere Projektstunde für SCHULBANKER. Ich versuche, das Spiel am Anfang ein bisschen vorzustellen und aufzubereiten, so dass die Schülerinnen und Schüler nicht ganz ins kalte Wasser geworfen werden, dass sie schon zum Beispiel eine Bankbilanz gesehen haben. Ich gebe den Schülerinnen und Schülern dann die Gelegenheit, innerhalb der Gruppe Entscheidungen zu diskutieren oder zu treffen.
- Ich habe auch eine Note gegeben für dieses Planspiel, und das ist von den Schülerinnen und Schülern gut akzeptiert worden.“
- Arne Lucht: „Wir haben kein Fach, in das wir das Planspiel integrieren könnten. Bei uns findet SCHULBANKER im Rahmen einer AG statt, ohne Noten. Die Schülerinnen und Schüler machen das alles freiwillig, wir treffen uns nachmittags. Da muss der Spaß und die Motivation von innen kommen, sonst geht es natürlich gar nicht – und das klappt aber auch in der Regel.“
- Jens Steinfeld: „Wir haben das Planspiel als AG gespielt, zwei bis vier Stunden pro Woche. Und ausschließlich auf freiwilliger Ebene. Ich habe es so gemacht, dass ich das Engagement bei den Schülerinnen und Schülern, die ich auch im Unterricht hatte, bei meinen Fächern notentechnisch berücksichtigt habe.“
- Heinz Dirkling: „Ich habe es teilweise als AG und teilweise auch als Pflichtkurs in der 13. Klasse durchgeführt.“

Was nehmen Ihre Schülerinnen und Ihre Schüler mit?

- Lydia Wein: „Ja, sie nehmen etwas mit. Eigentlich mehr, als man erwartet... die Selbstständigkeit, weil sie sich wirklich selbstständig mit den Themen beschäftigen. Die Teamarbeit in der Gruppe, die in unserem Fall wirklich problemlos funktioniert hat... Sie nehmen viel mit und haben auch alle gesagt: Das ist sinnvoll, und das sollte man nächstes Jahr wieder machen.“
- Andrea Gottwald: „Sie nehmen natürlich Fachwissen mit, wie so eine Bank überhaupt funktioniert. Eine Bank oder Bankbilanz ist für Schülerinnen und Schüler ja ein trockenes Thema, das sie nicht so sehr interessiert. Aber wenn man es dann auf die Planspielschiene setzen kann, wird es auch für die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler interessant. Die Kommunikation untereinander wird natürlich gefördert, auch die sozialen Kompetenzen in Bezug auf Teamfähigkeit. Man muss im Team arbeiten, was nicht jeder Schülerin und jedem Schüler leichtfällt.“
- Arne Lucht: „Ich denke, am Anfang ist es schwierig, weil die Schülerinnen und Schüler viele Begriffe nicht kennen und dadurch schon ein bisschen abgeschreckt sind. Und dann hängt es von den Schülerinnen und Schülern ab. Ich habe Gruppen, die das Ganze auf einem sehr niedrigen Niveau betreiben und sagen, wir setzen einfach Zahlen ein. Und andere, die sich dann über die Begriffe und die Zusammenhänge informieren – und diese haben dann richtig Spaß. Je mehr Zeit man investiert, umso mehr hat man davon.“
- Jens Steinfeld: „Ich glaube, sie nehmen unglaublich viel mit. Am Anfang weiß kaum einer von ihnen, was eine Bilanz ist und was Rücklagen sind, wie man die Zinssätze steuern kann... die Schülerinnen und Schüler gehen ganz unbedarft ran. Von Runde zu Runde steigert sich dann das Interesse, die Zusammenhänge im Bankwesen zu verstehen, um letztendlich noch besser abzuschneiden. Und am Ende, wenn um Zehntelprozentpunkte gefeilscht wird, weiß man auch als Lehrer, warum man das gemacht hat.
- Im Spiel erkennen die Schülerinnen und Schüler, welche Auswirkungen auch ganz kleine Veränderungen auf das gesamte Wirtschaftssystem haben können. Und das lieben sie. Dass sie das Ganze mal verstehen. Dass sie auch mal eine Wirtschaftszeitung lesen können und selbst beurteilen können, was sie lesen.“
- Heinz Dirking: „Aktivität in jedem Fall. Und Wirtschaftswissen. Sie lernen, wie eine Bank funktioniert. Sie sagen auch wirklich manchmal, wenn ich das in der 13. Klasse mache: „Warum haben wir das erst so spät gemacht? Das kann man doch für das Leben ganz gut gebrauchen – nicht nur, wenn man zur Bank geht, sondern auch, wenn man als Verbraucher mit der Bank verhandeln muss.“ Wir haben auch etliche Schülerinnen und Schüler, die dann hinterher eine Banklehre angefangen haben und sich in diese Richtung weiterentwickelt haben. Dabei ist die Planspielteilnahme auch ein gutes Aushängeschild: Wenn man eine Teilnahmeurkunde vorlegen kann, kommt man leichter in die engere Auswahl. In der Regel ist der Wettbewerb ein gutes Einstiegstor für Leute, die sich in diese Richtung bewerben.“

Wenn Sie SCHULBANKER in drei Begriffe zusammenfassen wollten ...

- Lydia Wein: „Spannend... schülerbezogen... und realitätsnah.“
- Andrea Gottwald: „Interessant... steigert die Teamfähigkeit... zeigt die Schülerinnen und Schüler von einer anderen Seite, von einer hochmotivierten.“
- Arne Lucht: „Spiel, Spaß und Spannung... Wenn die Schülerinnen und Schüler es richtig ernsthaft betreiben, dann lernen sie viel, aber sie können auch nur Spiel, Spaß und Spannung haben.“
- Jens Steinfeld: „Hochkomplex, positiv herausfordernd und extrem lehrreich für alle... auch für Lehrer.“
- Heinz Dirkling: „Spaß, Spannung und Wettbewerb.“