

Schatzsuche im Escape-Game-Stil

Kaufvertrag

Schatzsuche im Escape-Game-Stil

Kaufvertrag

Einleitung

1. Zum Thema

Dieser Beitrag beinhaltet ein Spiel zum Wiederholen der Inhalte aus dem Themengebiet „Kaufvertrag“ im Stil eines Escape Games.

2. Didaktische Tipps und Hinweise

Als Eingangsvoraussetzung ist ein positives Absolvieren eines I. Jahrganges einer BMHS empfehlenswert. Das Spiel behandelt die gesamte Thematik des Kaufvertrages aus dem Stoff der 1. Klasse und wird als Teamarbeit durchgeführt, wobei zuerst in kleineren Teams und danach im Plenum gearbeitet wird. Die Lehrperson sollte durchgehend bereit sein, mit Tipps zu unterstützen. Der Beitrag setzt sich zusammen aus:

- dieser Einleitung inklusive Infos zur Vorbereitung
- drei Word-Dokumenten mit Druckvorlagen und Lösungen
- einem Word-Dokument mit einer Symboldruckvorlage
- zwei Excel-Dokumenten, gelöst und leer

Geübte Schülerinnen und Schüler schaffen das Spiel im Rahmen einer Unterrichtseinheit. Optimal sind jedoch zwei Einheiten, um ausreichend Zeit für Erklärungen und Lösungen zu finden.

3. Schulbuchbezug



**Betriebswirtschaft und Projektmanagement HLW I
mit E-BOOK+**

Jetzt geht's los!

SB-Nr.: 205199

ISBN: 978-3-7068-6560-9

Auflage 2022

Inhalte zum Kaufvertrag finden sich auch in folgenden Schulbüchern aus dem Hölzel Verlag:

Betriebswirtschaft HAK I mit E-BOOK+

Los geht's!

Auflage 2022, SB-Nr.: 205195, ISBN: 978-3-7068-6529-6

Betriebswirtschaft, Wirtschaftliches Rechnen und Rechnungswesen HAS 1 mit E-BOOK+

Eintauchen

Auflage 2022, SB-Nr.: 205205, ISBN: 978-3-7068-6542-5

Betriebswirtschaft und Management HTL I mit E-Book

Los geht's!

Auflage 2023, SB-Nr.: 200213, ISBN: 978-3-7068-7056-6

Betriebswirtschaft FW 2 mit E-Book

Mach dich fit!

Auflage 2019, SB-Nr.: 185231, ISBN: 978-3-7068-6029-1

Betriebs- und Volkswirtschaft HLT I mit E-Book

Mitten ins Geschehen

Auflage 2017, SB-Nr.: 180785, ISBN: 978-3-7068-5346-0

Betriebswirtschaft HLS II mit E-BOOK+

Jetzt geht's los!

Auflage 2022, SB-Nr.: 205294, ISBN: 978-3-7068-6590-6



Maturawissen Betriebswirtschaft Band 1

ISBN: 978-3-7068-7047-4

Auflage 2023

Vorbereitung

1. Benötigte Materialien

- 5 versperrbare kleine Gegenstände
 - z. B. kleine Beutel mit Reißverschluss und Schlaufe
- 1 versperrbarer großer Gegenstand für die Belohnung
 - z. B. eine Kassa
- 5 Schlösser
- 5 Kuverts

2. Vorbereitung vor Stundenbeginn

- 5 versperrbare Gegenstände befüllen (Beilage 3), mit korrespondierendem Symbol versehen und versperren
- Schlüssel (nur einer sperrt wirklich, die anderen Kuverts können z.B. mit Münzen gefüllt werden) in mit Symbolen beschriftete Kuverts geben und Hauptträtzel auf den finalen Gegenstand kleben (Druckvorlage Symbole)
- finalen versperrbaren Gegenstand mit Belohnung befüllen und versperren
- alle Blätter, die ausgedruckt werden müssen, können laminiert und wiederverwendet werden
 - Für Beilage 3 ist eventuell ein Zuschneiden nötig.

3. Ablauf in der Klasse während des Spiels

- Vorbereitungen im Raum
 - 5 versperrte Gegenstände und finalen Gegenstand auf dem Tisch positionieren
 - Excel-File am PC öffnen und darauf hinweisen, dass dies für die Teamaufgabe nach Lösen des ersten Blattes gebraucht wird
 - während des Lösens des ersten Aufgabenblattes das Excel-Dokument bearbeiten → dazu den Blattschutz aufheben und angeben, wo die Kuverts zu finden sind (Formel muss dementsprechend angepasst werden). **TIPP:** einfach einen Satz laut sagen lassen und die Kuverts danach auf den Tisch legen
- Einteilung d. Klasse in 5 ähnlich große Gruppen mithilfe von Fragen (Beilage 2)
 - weglassen, wenn Einteilung der Gruppen durch Lehrperson sinnvoller
- Verteilung von 5 verschiedenen Aufgabebättern an die Gruppen (Beilage 1)
- Prozess überwachen und gegebenenfalls mit Tipps unterstützen
- Lasset die Schatzsuche beginnen!