

Game

Wer das Moneyverse spielerisch erleben möchte, kommt mit diesem Game auf seine Kosten: In Kleingruppen sammeln die Spieler:innen Punkte in vier verschiedenen Geldwelten. Dabei müssen sie unter anderem tonnenschweres Steingeld sicher von Insel zu Insel transportieren oder einer Geldnote den Weg ins eigene Portemonnaie weisen.

Dazwischen fordern persönliche Fragen dazu auf, über den eigenen Umgang mit Geld nachzudenken. Und Vorsicht: Unvorhersehbare Gamechanger können das Spiel jederzeit komplett auf den Kopf stellen – verlierst du alles oder wirst du für das Risiko belohnt? Finde es heraus!

Das digitale Game eignet sich insbesondere für Schulklassen der Sekundarstufe I / Zyklus 3 und für Berufsfachschulklassen. Das Game lädt dazu ein, in Kleingruppen die vier Stockwerke des Moneyverse niederschwellig, abwechslungsreich und kompetitiv zu erleben. Im Vordergrund stehen dabei Tempo, Wettbewerb und Teamplay – nicht die vertiefte Auseinandersetzung mit den Ausstellungsinhalten. Die kulturhistorischen, ökonomischen, persönlichen und gesellschaftlichen Perspektiven der Geldwelten werden dabei spielerisch gestreift, jedoch nicht im Detail vermittelt. Das Spiel kann ausschliesslich vor Ort gespielt werden.

Alle Spieler:innen erhalten zu Beginn des Spiels einen Mediaguide, der sie durch das Game führt. Die spielende Gruppe bleibt während des gesamten Spiels zusammen. Die Spieler:innen beantworten Fragen, üben sich in Geschicklichkeit und diskutieren Zielkonflikte – stets unter Zeitdruck. Dabei können nicht nur Money-Punkte, sondern auch Social- und Skill-Punkte gesammelt werden. Das Ziel als Kleingruppe ist, bis zum Ende der ablaufenden Zeit am meisten Punkte in allen drei Kategorien zu erlangen. Am Ende gewinnt die Gruppe, die Wissen, Teamplay und einen reflektierten Umgang mit Geld am besten verbindet.

Für Schulklassen wird das Game in Kombination mit einer personell angeleiteten Einstimmungs- und Abschlussrunde durchgeführt. Das Spiel ist nicht lehrplan-, sondern erlebnisorientiert.

Hinweis: Für eine vertiefte thematische Auseinandersetzung mit den Ausstellungsinhalten empfiehlt sich für Schulklassen die Buchung eines interaktiven Rundgangs.

Stichworte

Zahlungsmittel, Geld und Digitalisierung, Mandat der Nationalbank, Leitzins, Lohn, unbezahlte Arbeit, Armut, Schulden, Gender Pay Gap, Geldbeziehungen, Umgang mit Geld

Praktische Informationen

Zielpublikum

Sek I / Zyklus 3 und Sek II Berufsfachschulklassen

Gruppengrösse: mind. 12, max. 28 Personen

Dauer: 90 Minuten (inkl. personell angeleiteter

Einstimmungs- und Abschlussrunde, exkl. Check-in/out)

Sprachen: Deutsch, Französisch, Italienisch, Englisch

Niveauvoraussetzungen

Das Game erfordert kein Vorwissen.

Vorbereitung

Das Game funktioniert ohne Vorbereitung.

Organisatorische Hinweise

- Das Game wird in Kleingruppen gespielt. Wir bitten die verantwortliche Lehrperson, die Gruppeneinteilung im Voraus festzulegen. Ideal sind vier Gruppen mit je zwei bis sieben Lernenden. Teile die Gruppenkonstellation bei Ankunft am Empfang mit. So können unsere Hosts das Game für die jeweiligen Gruppen vorbereiten.
- Das Check-in erfolgt zehn Minuten vor Beginn des Angebots.
- Die disziplinarische Verantwortung für die Klasse liegt während des gesamten Aufenthalts im Moneyverse bei der verantwortlichen Lehrperson.