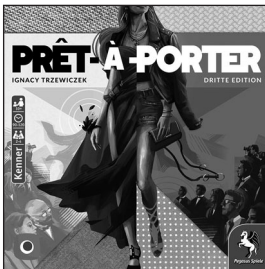


Prêt-à-Porter – die verwirrende Komplexität der Wirtschaft

Prêt-à-Porter (2019)

Dritte Edition, Friedberg: Pegasus Spiele GmbH,
Art.-Nr. 57510G, 49,99 Euro



Die dritte Edition des Spiels Prêt-à-Porter ist ein Brettspiel der Marke „Pegasus Spiele“, welches sich mit zwei bis vier Personen spielen lässt. Das Spiel ist laut Herstellerangaben für Jugendliche ab 10 Jahren geeignet und soll eine ungefähre Spieldauer von 90-120 Minuten

haben. Das Ziel des Spiels ist es, möglichst erfolgreich ein Unternehmen in der Modebranche zu führen und sowohl die höchsten Gewinne als auch das größte Prestige innerhalb der Gruppe der Spielenden zu generieren. Hierzu müssen die Spielenden in zwölf Runden, die in vier Quartale eines Unternehmerjahres unterteilt sind, Kollektionen kreieren und vermarkten. Dabei teilt sich die Arbeit an den Kollektionen in verschiedene unternehmerische Arbeitsschritte auf und soll so die wirtschaftliche Komplexität der Modebranche widerspiegeln. Hier werden beispielsweise betriebswirtschaftliche Faktoren wie Materialeinkauf, Personalmanagement, Betriebs- und Vertriebsflächen, Finanzierung sowie Vertragsabschlüsse mit Externen thematisiert. Darauf bezogene Aktionen innerhalb des Spiels tragen zur erfolgreichen Unternehmensführung bei und machen das wirtschaftliche Geschehen in einem Unternehmen in seiner Komplexität erlebbar.

Prêt-à-Porter stellt durch die Anbindung an ein Modeunternehmen mit den beschriebenen Aktionen unternehmerische Abläufe in Grundzügen dar, wodurch es für den sozialwissenschaftlichen Unterricht mit Schwerpunkt Wirtschaft durchaus Potentiale bietet. Diese sind insbesondere im lebensweltlichen Bezug des Spiels zu finden, der einen exemplarischen Zugang zu unternehmerischen Entscheidungen und Unternehmensführung ermöglicht. Spielerisch werden Aspekte wie die Abwägung von Opportunitätskosten durch die Entscheidung für oder gegen bestimmte Spielzüge vermittelt, und auch der Grenznutzen von Produktionsfaktoren wird durch die Spielsystematik verdeutlicht.

Diese aufgeführten Potentiale verlieren ihren Wert für die schulische Arbeit leider aufgrund mehrerer Stolpersteine, die der Verlag durch den Hinweis „Kenner“ auf der Verpackung andeutet. Diese Stolpersteine spiegeln sich vorrangig in der hohen Komplexität des Spiels auf sämtlichen Ebenen wider. So werden beim Spielaufbau neben dem Spielbrett bereits 25 verschiedene Kategorien von Spielsteinen, -plättchen und -karten benötigt, durch die die Spielfläche höchst unübersichtlich wird und einen unangenehm hohen zeitli-

chen Aufwand beim Spielfeldaufbau herbeiführt. Ebenso unzufriedenstellend sind Aufbau und Beschreibungen der Spielanleitung, die nicht nur teils zum Verwechselln ähnliche Symbole aufweist, sondern es auch verpasst, die Spielenden konsequent und mit Hilfe von Beispielen durch das Spiel zu leiten. Gerade durch den Detailreichtum und die Komplexität der zu treffenden Entscheidungen und ihrer Konsequenzen wäre dies allerdings nötig. Dies führt beim erstmaligen Spielen zu einem geringen Gesamtüberblick über das Spielgeschehen, zu Motivationsverlust und damit einhergehend undurchdachten Spielentscheidungen, lediglich um innerhalb der Spielphasen voranzuschreiten.

Die Vorteile, die im Bereich der Motivation und Exemplarität mit Planspielen, Simulationen und Rollenspielen im Feld der schulischen Bildung verbunden sein können, kommen aufgrund der beschriebenen Stolpersteine des Spiels Prêt-à-Porter im Regelunterricht leider nicht zum Tragen, da die didaktische Reduktion nicht ausreichend fortgeführt wurde. Eine Anwendung im sozialwissenschaftlichen Unterricht würde sich daher, wenn überhaupt, nicht im Schulstundenformat, sondern im Rahmen eines Projekttages bzw. einer Projektwoche anbieten, da hier größere Zeiträume für eine ununterbrochene Auseinandersetzung mit dem Spielgegenstand möglich wären. Unerlässlich ist dabei, dass die Lehrkraft als Spielexpertin der Lerngruppe jederzeit für alle Fragen zur Verfügung steht und das Spiel selbst bei Bedarf durch ein gemeinsames Spielen der ersten Spielphase vorentlastet. Dabei würde es sich zum Beispiel anbieten, die Unternehmen durch Schüler*innengruppen zu besetzen, sodass stets Hilfe und Austausch innerhalb der Gruppen stattfinden kann. Inwiefern dadurch jedoch das funktionale Nutzen von effektiver Lernzeit beherzigt werden kann, sei dahingestellt. Außerdem sollte die Lehrkraft Beobachtungsaufträge bzw. Leitfragen für den Spielverlauf vorbereiten, um so einen Fokus auf die unterrichtsrelevanten Schwerpunkte zu setzen, die die Basis für eine sinnstiftende Reflexion bilden.

Das Spiel nimmt die Komplexität wirtschaftlicher Prozesse erfolgreich auf und gibt sie im Spiel wieder, führt hierbei allerdings vielleicht eher zu Unmut als zu fruchtbaren Erkenntnissen für Jugendliche im Unterricht.

Nora Bechheim, Adrian Kopp, Charlotte Nitzold, Bonn