

INFORMATIONSBLETT zu FosterERM@Schools

LINEAR
ECONOMY

RECYCLING
ECONOMY

CIRCULAR
ECONOMY



INSPIRED BY CIRCULAR FLANDERS

Was ist »FosterERM@Schools«?

FosterERM@schools bildet SchülerInnen und LehrerInnen in Form eines Kartenspiels über die Bedeutung und Entwicklung des Rohstoffsektors. Durch die Verbindung von ökonomischem und nachhaltigem Denken werden den SchülerInnen spielerisch alternative Wirtschaftskonzepte vorgestellt. Sie sollen dadurch zu nachhaltigem Denken angeregt werden und ein Interesse am Rohstoffsektor gewinnen.

Warum wurde das Spiel entwickelt?

Seit der Industriellen Revolution ist der Rohstoffkonsum um ein vielfaches angestiegen. Die Produktion vieler Güter basiert auch heute noch im wesentlichen auf natürliche Ressourcen wie Öl oder seltenen Erden. Um weiterhin den Bedarf von über 7 Milliarden Menschen decken zu können, ist ein Wandel vor allem im Rohstoffsektor und dem aktuellen Wirtschaften notwendig. Durch „ECO mpany“ sollen SchülerInnen der Sekundarstufe II motiviert werden sich zu einem Studium in den MINT-Fächern zu entscheiden und sich aktive für eine nachhaltige Entwicklung einzusetzen.



Wie funktioniert »ECO mpany«?



Die SpielerInnen nehmen die Rollen von ManagerInnen ein und versuchen das erfolgreichste Unternehmen aufzubauen. Sie müssen Runde für Runde Rohstoffe abbauen, ihre ArbeitnehmerInnen koordinieren, investieren und produzieren. Durch strategisches ökonomisches Handeln liegt es in ihrer Hand, ob sie sich für eine konventionelle Wirtschaftsweise entscheiden oder den Fokus auf alternative Modelle, wie dem „take-back“ oder „pay-per-use“-Service, legen. So lernen sie die Konzepte der Kreislaufwirtschaft intensiv kennen und sehen die Verbindungen zwischen Ökonomie und Nachhaltigkeit.



Wer hat das Spiel entwickelt?

Der Entwicklungsprozess zeichnet sich durch eine Kooperation von SchülerInnen, LehrerInnen und Forschungsinstituten aus. Insgesamt haben über 150 SchülerInnen und drei Forschungseinrichtungen aus drei europäischen Ländern an dem Spiel gearbeitet. Es ist ein Folgeprojekt zu *Risk&Race*, das in Form eines Brettspiel die Herausforderungen des Rohstoffsektors und alternativer Wirtschaftskonzepte an UnternehmerInnen und Masterstudierende vermittelt, und wird finanziell durch das „European Institute for Innovation and Technology“ gefördert.

Wo ist das Spiel erhältlich?

Das Spiel ist ab Anfang 2019 sowohl in professionell gedruckter Form als auch zum Download auf der Internetseite des Wuppertal Instituts erhältlich. Gemeinsam mit dem Spiel werden dort verschiedene Lehrmaterialien für LehrerInnen angeboten, um das Spiel optimal in den Unterricht oder die Projekt-tage einzubetten.