

# Geistiges Eigentum – Spiele

Lehrerinformation



1/4

<b>Arbeitsauftrag</b>	Das Plan- und Rollenspiel kann im Rahmen einer Unterrichtsstunde mit der Klasse durchgespielt werden.
<b>Ziel</b>	Ziel ist die Bewusstseinsbildung, dass Geistiges Eigentum etwas wert ist und von diesem Wert der Lebensunterhalt vieler Menschen abhängt.
<b>Material</b>	Informationstext für die Lehrperson Spielanleitung Spielblatt
<b>Sozialform</b>	Plenum
<b>Zeit</b>	Ca. 60'

## Zusätzliche Informationen

- **Zusatzidee:** Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene Fragen, die für das Spiel eingesetzt werden können. Eventuell sind auch neue Aktionen oder Aufgabenstellungen in das Spiel zu integrieren.
- **Tipp:** Möchte man das Spiel mit der ganzen Klasse spielen, kann der Spielplan an die Wandtafel gehängt oder an eine Pinwand projizieren und dort mit Magneten oder Pinnadeln gespielt werden. So hat die ganze Klasse die Möglichkeit, am Spielverlauf teilzunehmen.



# Geistiges Eigentum – Spiele

Informationstext für die Lehrperson



2/4

## A. Rollenspiel: Ideen sind etwas wert

### Einleitung

Das Plan- und Rollenspiel kann im Rahmen einer Unterrichtsstunde mit der Klasse durchgespielt werden. Ziel ist die Bewusstseinsbildung, dass Geistiges Eigentum etwas wert ist und von diesem Wert der Lebensunterhalt vieler Menschen abhängt.

Der Einstieg aus Schülersicht muss einen Aspekt von Fairness und „fair-trade“-Musik haben. Der Wunsch vieler Schüler nach Musik übersteigt das dafür verfügbare Taschengeld. Allerdings wissen Schüler, wie viel Geld Stars und Industrie „machen“. Für die Musikbranche ist typisch, dass es einige wenige Stars gibt. Aber es gibt tausende weniger oder noch gar nicht bekannte Künstler und Bands und zigtausende Mitarbeiter, die im Marketing, in der Promotion oder im Vertrieb arbeiten. Gerade deren Jobs hängen davon ab, ob mit dem Verkauf von Musik Einnahmen erzielt werden. Von „Gratis-Musik“ können sie nicht leben.

### Teil 1: Hinführung zum Thema über „Fairness“

Auf Basis gelernter, selbst erfahrener und zu Hause erlebter Situationen wird bewusst gemacht, was fairer und unfairer Umgang mit Leistungen ist. Schüler (und Lehrer) entwickeln Beispiele aus der Schüler- und Elternwelt:

1. Drei Schüler erarbeiten ein Referat, aber nur zwei machen die ganze Arbeit, einer macht nichts. Alle bekommen eine gute Note.
2. Ein Schüler leiht eine Mitschrift, ein Buch, ein Video, ein Computerspiel aus, bekommt es aber nicht zurück. Der Freund hat es sogar, ohne zu fragen, einem Dritten weitergegeben.
3. Schüler bringen Beispiele aus der Welt ihrer Eltern: Z. B. Vater oder Mutter, Kollege oder Bekannter von Vater bzw. Mutter oder ein Mitarbeiter hatte eine gute Idee (macht die ganze Arbeit, opfert sich auf ...). Sein Chef (oder Kollege) gibt die Idee als seine eigene aus und erntet dafür Anerkennung, Dank oder eine Prämie.

### Teil 2: Erarbeitung – was kann/soll kreative Leistung kosten?

4. Aufgabenstellung an die Schüler: Sie sollen zwei Strophen eines Liedtextes zu einer vorgegebenen Musik (einem Song, den sie besonders mögen) schreiben.
5. Auswahl der drei besten Texte durch Abstimmung aller Schüler.
6. Frage an die drei Sieger: „Stellst du deinen Text einem Verlag oder einer Plattenfirma gratis zur Verfügung oder willst du etwas dafür?“
7. Wenn ja: Darstellung des Ablaufs, welche anderen Berufe bzw. Menschen davon in Folge profitieren, was der Schüler selbst erhält, was die Plattenfirma oder die Musiker bzw. die Band mit seinem Text machen (verändern und produzieren) dürfen, und was nicht.
8. Wenn nein: Dann kann der Schüler diesen Beruf nicht ausüben, obwohl er darin sehr gut ist und viel Erfolg haben könnte. Für alle anderen bleibt aber mehr, sie freuen sich über seinen Verzicht.

**Zu erarbeiten:** Welche Leistungen (geistige und operative) muss die (faire) Aufteilung der Einnahmen im Modellfall abdecken?



# Geistiges Eigentum – Spiele

Spielanleitung



3/4

## Aufgabe

Lies die Spielanleitung genau durch und spiele das Planspiel anschliessend mit deinen Mitschülern.

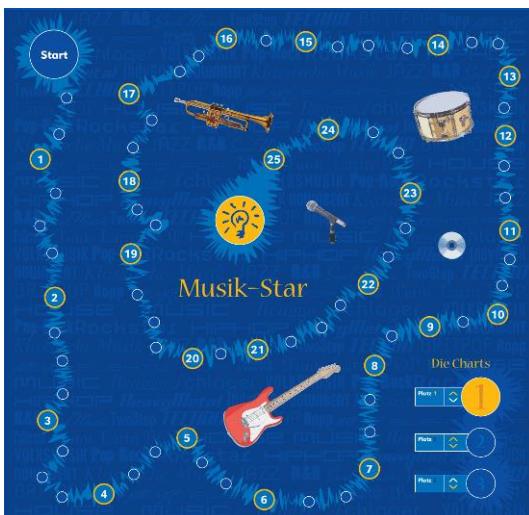
### B. Planspiel „Musik-Star“

## Spielanleitung

Benötigt werden bunte Spielsteine und ein Würfel.

Bei „Musik-Star“ durchläufst du den Weg vom unbekanntem Musiker zum umjubelten Superstar. Du kannst einzeln als „Solokünstler“ antreten oder mit mehreren Mitspielern gemeinsam als „Band“ teilnehmen.

Ziel des Spiels ist es, so rasch wie möglich den Routenverlauf vom Start zum Ziel unter Berücksichtigung der Ereignisfelder zu bewältigen. Wer auf einem Ereignisfeld landet, führt die entsprechende Spielanweisung aus. Landet man von einem Ereignisfeld auf einem anderen, sind auch diese Anweisungen zu befolgen. Um ins Ziel zu gelangen, ist eine exakt gewürfelte Augenzahl nicht erforderlich.



Die Mitspieler können einzeln spielen – also als „Solokünstler“ – oder gemeinsam als „Band“. Kommen zwei Spieler auf demselben Feld zu stehen, können sich die Gegner (Solokünstler oder gegnerische Bands) „schlagen“. Die Mitglieder einer gemeinsamen „Band“ hingegen dürfen auf demselben Feld stehen bleiben.

Die „Band“ hat eine andere Hürde zu nehmen: Um das Spiel zu gewinnen, also „Musik-Star“ zu werden, müssen alle Bandmitglieder das Ziel erreichen. Erst dann hat die „Band“ gewonnen. Sollte also ein „Solokünstler“ ins Ziel kommen, bevor alle Bandmitglieder es erreicht haben, hat der „Solokünstler“ gewonnen und steht auf Platz 1 der Charts.

### Spielbeginn:

Zu Beginn der Musikkarriere gibt es einen Musikcontest. Alle Mitspieler nehmen an einer Castingshow teil. Der Gewinner startet als Erster seine Karriere – also wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt!



# Geistiges Eigentum – Spiele

Spielanleitung



4/4

## Beschreibung der Ereignisfelder



- 1 Du schickst ein erstes Demo einem Plattenlabel. Die Produzenten sind begeistert.  
**3 Felder vor.**
- 2 Du verwendest viel Zeit um einen Liedtext zu kreieren.  
**Einmal aussetzen**
- 3 Du hast einen tollen Text für einen Song geschrieben.  
**Noch einmal würfeln.**
- 4 Du suchst einen Musiker, der eine Melodie zu deinem Text komponiert.  
Einmal aussetzen.
- 5 Du hast einen Musiker gefunden und freust dich sehr darüber.  
**2 Felder vor.**
- 6 Die Melodie passt nicht zu deinem Text. Ausserdem ist sie einem anderen Lied nachkomponiert.  
**Zweimal aussetzen.**
- 7 Du hast eine Band gefunden, die deinen Text ideal vertont.  
**Noch einmal würfeln.**
- 8 Der geplante Termin im Tonstudio findet nicht statt, da ein Musiker erkrankt ist.  
Einmal aussetzen.
- 9 Die Aufnahmen im Tonstudio sind toll.  
**3 Felder vor.**
- 10 Du suchst einen Grafiker für den Coverentwurf deiner ersten CD.  
**2 Felder zurück.**
- 11 Der Coverentwurf für deine CD gefällt dir nicht. Du musst einen neuen Designer suchen.  
**4 Felder zurück.**
- 12 Du hast einen idealen Entwurf für das Cover deiner CD bekommen.  
**4 Felder vor.**
- 13 Du findest ein Label, das deinen Song in sein Programm aufnimmt.  
**Noch einmal würfeln.**
- 14 Die Verkaufszahlen deiner CD erfüllen leider nicht die Erwartungen.  
**Zweimal aussetzen.**
- 15 Ein grosser Radiosender findet deine Musik toll und spielt deinen Song mehrmals täglich.  
**Noch einmal würfeln.**
- 16 Eine Werbeagentur verwendet deinen Song für einen Spot. Du bekommst unerwartet hohe Royalties.  
**4 Felder vor.**
- 17 Dein Lied wird immer bekannter. Der Song steigt in den Charts, du bist glücklich.  
**Noch einmal würfeln.**
- 18 Ein Konkurrent wirft dir vor, dass du deinen Song gestohlen hast. In den Medien startet eine Negativ-Kampagne gegen dich, und dein Lied wird von Radiosendern boykottiert.  
**Zweimal aussetzen.**
- 19 Du stellst fest, dass jemand Raubkopien deiner CD ohne dein Wissen und ohne dass du etwas davon bekommst, im Internet verkauft.  
**4 Felder zurück.**
- 20 Eine Agentur bietet dir an, bei einem Musikevent aufzutreten.  
**Noch einmal würfeln.**
- 21 Ein Top-Produzent wird auf dich aufmerksam und lädt dich in sein Studio ein. Du produzierst viele neue Songs und wirst sehr bekannt.  
**3 Felder vor.**
- 22 Ein Musikjournalist „verreisst“ deinen Auftritt in seiner Kolumne.  
**3 Felder zurück.**
- 23 Du bist bekannt und willst deine erste Tournee starten. Aufgrund des schlechten Kartenvorverkaufs müssen jedoch einige Konzerte abgesagt werden.  
**3 Felder zurück.**
- 24 Eine internationale Musikzeitschrift möchte ein Interview mit dir machen. Der Durchbruch ist geschafft!  
**Noch einmal würfeln.**
- 25 Ein Skandal: Du wirst auf einer Pressekonferenz entlarvt. Die ganze Zeit hat bei Aufnahmen jemand anderer für dich gesungen.  
**Zurück zum Start!**

