

Methode: Rollenspiel „Alltag in der Hyperinflation“

September 2026

Beim diesen Spiel übernehmen die Schüler:innen verschiedene Rollen, wie etwa Verkäufer:in oder Käufer:in. Sie sollen in kurzen Szenen die Auswirkungen der Hyperinflation erleben. Ziel ist, die eigenen Handlungen an reale Situationen anzupassen und wirtschaftliche und soziale Folgen der Geldentwertung praxisorientiert erfahrbar zu machen.

Nach einer thematischen Einführung der Lehrkraft am Beginn der Unterrichtseinheit, wird ein Markttag im Jahr 1923 simuliert. Ein paar Schüler:innen übernehmen die Rolle von Verkäufer:innen und bieten verschiedenen Waren an wie Brot; Milch, Kleidung oder Spielzeug, die z.B. durch Bilder dargestellt werden können. Die anderen Schüler:innen erhalten unterschiedlich viel Spielgeld und müssen benötigte Waren damit kaufen. Während des Spiels erhöht die Lehrperson in regelmäßigen Abständen die Preise. Somit sollen die Schüler:innen erleben, wie ihr Geld immer schneller an Wert verliert und sie sich mit derselben Menge an Geld weniger leisten können.

Materialtipp: Für die Durchführung des Rollenspiels kann kostenloses Euro-Spielgeld der **Oesterreichischen Nationalbank (OeNB)** verwendet werden. Das Spielgeld enthält Euro-Banknoten und -Münzen zum Ausstanzen und kann von Schulen kostenlos auf der Website finanzbildung.oenb.at/bestellen bestellt werden.

Rollen:

Käufer:innen: Die Rollen erhalten unterschiedlich viel Geld und damit ein unterschiedliches Startkapital.

- Fabrikarbeiter:inn: Du hast einen guten Lohn und wohnst alleine.
- Arbeitslose Person: Du hast deine Arbeit verloren und nur noch wenig Erspartes. Du musst mit deinem Geld auskommen
- Vater/Mutter eine Großfamilie: Du musst viele Menschen versorgen, dein Einkommen ist aber nicht besonders hoch.
- Sparer:in: Du hast über die Jahre viel Geld angespart, aber auch dieses verliert schnell an Wert.

Verkäufer:innen: Die Verkäufer:innen bieten unterschiedliche Waren an. Dabei können sowohl lebensnotwendige Güter wie Brot oder Milch als auch weniger wichtige Güter wie Kleidung oder Spielzeug verkauft werden.



Zusatz: Nach einigen Runden verkündet die Lehrperson: „Der Staat druckt neues Geld, damit alle wieder genug Geld haben.“

Anschließend erhalten alle zusätzliches Spielgeld.

Die Schüler:innen sollen dann merken, dass die Preise danach noch stärker steigen und das zusätzliche Geld das Problem nicht lösen kann.

Im Anschluss an das Rollenspiel wird die jeweilige Szene reflektiert. Leitfragen hierfür könnten sein:

- Wie fühlen sich die Schüler:innen?
- Was sind die Ursachen und Folgen?
- Was waren die direkten Folgen der Hyperinflation in der jeweiligen Rolle?

Tipp: Die Erfahrungen aus dem Rollenspiel können anschließend mit dem **Historischen Währungsrechner der OeNB** verglichen werden. Dadurch erkennen die Schüler:innen, wie sich die Kaufkraft von Geld durch Inflation verändert und wie realitätsnah die im Rollenspiel dargestellten Folgen der Geldentwertung sind.