

Übersichtskarte: Anfangssituation

Anbieter	Produkt	Stückzahl	Punkte
GlobalTech	Smartphones	4	4
	Strom	5	1
Kunz & Söhne	Wasser	6	1
	Getreideprodukte	2	2
	Obst/Gemüse	3	2
Meyers GmbH	Getreideprodukte	3	2
	Obst/Gemüse	3	2

Verbraucher	Geldeinheiten (GE)	
V 1: Stefanie Stadler	5	
V 2: Andy Altmann	6	
V 3: Katrin König	10	



2



2



2

A 1: Anbieter GlobalTech

Du bietest zwei verschiedene Produktarten an: Smartphones und Strom (pro kWh).

In der Anfangssituation hast du 4 Smartphone- und 5 Stromkarten. Dies entspricht der Stückzahl, mit der du (zu Beginn) handeln kannst. Während Smartphones die meisten Lebensstandardpunkte im gesamten Spiel abwerfen (4 Punkte), erzielt eine kWh Strom nur einen Extrapunkt. Den Preis deiner Produkte bestimmst du selbst.

Dein Ziel ist es, zu mindestens drei verschiedenen Produktarten zu gelangen, von denen du zwei nicht selbst anbietest, und möglichst viele Lebensstandardpunkte zu erzielen. Du bist also zugleich Anbieter und Verbraucher von Produkten.

A 3: Anbieter Meyers GmbH

Du bietest zwei verschiedene Produktarten an: Getreideprodukte und Obst/ Gemüse.

In der Anfangssituation besitzt du 3 Getreideprodukt- und 3 Obst/Gemüse-Karten. Dies entspricht der Stückzahl, mit der du (zu Beginn) handeln kannst. Getreideprodukte und Obst/Gemüse bringen jeweils 2 Lebensstandardpunkte ein – Kunz & Söhne bietet ebenfalls diese Produkte an. Den Preis deiner Produkte bestimmst du selbst.

Dein Ziel ist es, zu mindestens drei verschiedenen Produktarten zu gelangen, von denen du zwei nicht selbst anbietest, und möglichst viele Lebensstandardpunkte zu erzielen. Du bist also zugleich Anbieter und Verbraucher von Produkten.

V 2: Verbraucher Andy Altmann

Du kaufst Produkte von Anbietern auf dem Markt zu einem bestimmten Preis, das heißt mit Hilfe einer bestimmten Menge an Geldeinheiten.

Dein Ziel ist es, zu mindestens drei verschiedenen Produktarten zu gelangen und möglichst viele Lebensstandardpunkte zu sammeln.

In der Anfangssituation besitzt du 6 Geldeinheiten.

Beobachter und Gesetzgeber (Staat)

In Runde 1 beobachtest du den Spielverlauf und das Verhalten der Anbieter und Verbraucher im Tauschprozess. Du notierst deine Beobachtungen für die Auswertung von Runde 1.

In Runde 2 wechselst du in die Rolle des Gesetzgebers, der durch entsprechende Gesetze die Abstimmung zwischen Angebot und Nachfrage regeln und damit verändern kann. Der Gesetzgeber muss bedenken, dass er gegenüber jedem Bürger (Spieler) eine neutrale und möglichst wohlgesinnte Position einnimmt. Der Gesetzgeber überlegt, wie stark in den Wirtschaftsprozess eingegriffen werden soll, um letztlich eine möglichst »gerechte« Verteilung der Güter zu fördern.

Nachdem der Gesetzgeber sich im Anschluss an Runde 1 mit seinen Rollenpartnern besprochen hat, verkündet er die neuen »Spielregeln« (= Gesetze).

Beispiele für neue Regelungen durch Gesetze:
Höchst- oder Festpreise, Bestimmung der Güterverteilung nach bestimmten Kriterien, Verhinderung von Preisabsprachen zwischen den Anbietern und von Monopolen, Höchstanzahl an Produkten festlegen usw.

A 2: Anbieter Kunz & Söhne

Du bietest drei verschiedene Produktarten an: Getreideprodukte, Wasser und Obst/Gemüse.

In der Anfangssituation besitzt du 6 Wasser-, 3 Obst/Gemüse- und 2 Getreideproduktkarten. Dies entspricht der Stückzahl, mit der du (zu Beginn) handeln kannst. Während Wasser nur einen Lebensstandardpunkt abwirft, bringen die anderen beiden Produkte je 2 Extrapunkte. Letztere werden auch von der Meyers GmbH angeboten. Den Preis deiner Produkte bestimmst du selbst.

Dein Ziel ist es, zu mindestens drei verschiedenen Produktarten zu gelangen, von denen du zwei nicht selbst anbietest, und möglichst viele Lebensstandardpunkte zu erzielen. Du bist also zugleich Anbieter und Verbraucher von Produkten.

V 1: Verbraucherin Stefanie Stadler

Du kaufst Produkte von Anbietern auf dem Markt zu einem bestimmten Preis, das heißt mit Hilfe einer bestimmten Menge an Geldeinheiten.

Dein Ziel ist es, zu mindestens drei verschiedenen Produktarten zu gelangen und möglichst viele Lebensstandardpunkte zu sammeln.

In der Anfangssituation besitzt du 5 Geldeinheiten.

V 3: Verbraucherin Katrin König

Du kaufst Produkte von Anbietern auf dem Markt zu einem bestimmten Preis, das heißt mit Hilfe einer bestimmten Menge an Geldeinheiten.

Dein Ziel ist es, zu mindestens drei verschiedenen Produktarten zu gelangen und möglichst viele Lebensstandardpunkte zu sammeln.

In der Anfangssituation besitzt du 10 Geldeinheiten.

Beobachter und Gesetzgeber (Staat)

In Runde 1 beobachtest du den Spielverlauf und das Verhalten der Anbieter und Verbraucher im Tauschprozess. Du notierst deine Beobachtungen für die Auswertung von Runde 1.

In Runde 2 wechselst du in die Rolle des Gesetzgebers, der durch entsprechende Gesetze die Abstimmung zwischen Angebot und Nachfrage regeln und damit verändern kann. Der Gesetzgeber muss bedenken, dass er gegenüber jedem Bürger (Spieler) eine neutrale und möglichst wohlgesinnte Position einnimmt. Der Gesetzgeber überlegt, wie stark in den Wirtschaftsprozess eingegriffen werden soll, um letztlich eine möglichst »gerechte« Verteilung der Güter zu fördern.

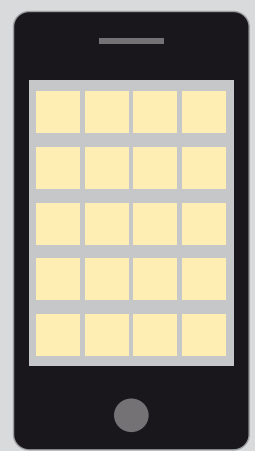
Nachdem der Gesetzgeber sich im Anschluss an Runde 1 mit seinen Rollenpartnern besprochen hat, verkündet er die neuen »Spielregeln« (= Gesetze).

Beispiele für neue Regelungen durch Gesetze:
Höchst- oder Festpreise, Bestimmung der Güterverteilung nach bestimmten Kriterien, Verhinderung von Preisabsprachen zwischen den Anbietern und von Monopolen, Höchstanzahl an Produkten festlegen usw.

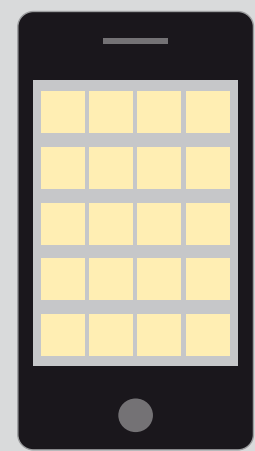
Top im Tausch!
Ein Spiel

lpb
Landeszentrale
für politische Bildung
Baden-Württemberg

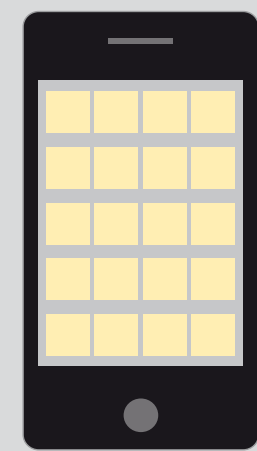
© 842 Medien.de



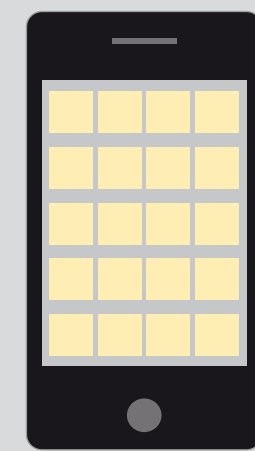
4



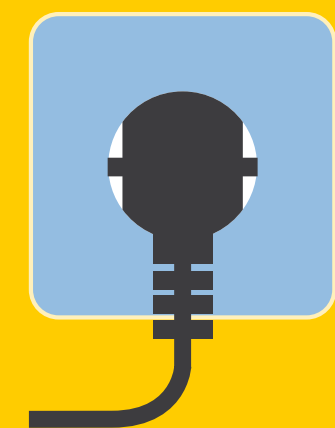
4



4



4



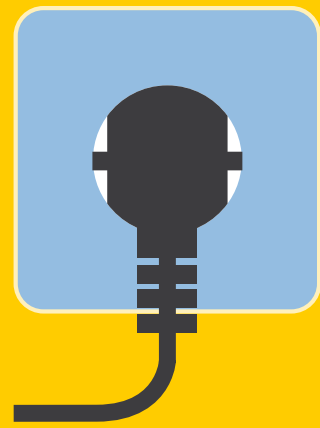
1



2



2



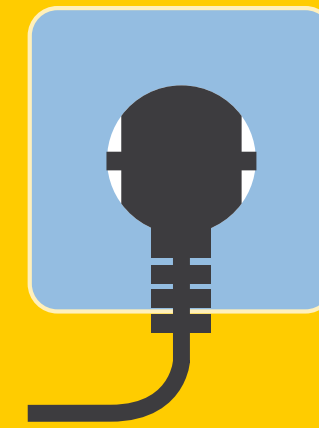
1



1



1



1



2



2



2



2



2



2



1



1



1



1



1



1