

Markt Einführung

Grundlagen von Angebot und Nachfrage spielerisch erleben



■ Einzelmethode ■ **Modul** ■ Gesamtkonzept



90 Minuten



ab 16 Jahren, 12-28 Teilnehmende (TN)



M1-M9, 2.000€ Spielgeld, Klingel, Tafel, Beamer, 3 Flipchartpapiere, (Kekse),

M10-M11 nur als optionale Alternative.



Raum mit 6 Tischgruppen und Platz für bewegtes „Marktplatz-Geschehen“



Methodische Komplexität ■ ■ ■ ■ ■



Inhaltliche Tiefe ■ ■ ■ ■ ■

KURZBESCHREIBUNG

In einem interaktiven Markt-Spiel schlüpfen die TN in die Rollen von Konsumierenden und Unternehmen. Sie verhandeln Preise lernen die grundlegenden Prozesse von Angebot und Nachfrage kennen.

Indem verschiedene Situationen von Monopolen und Wettbewerb simuliert werden, lassen sich die Prinzipien von Marktpreisen hautnah erleben und anschließend analytisch zusammenfassen.

VORWISSEN

Empfohlenes Vorwissen:

- Grundbegriffe wie Konsum, Preis
- souveränes Rechnen im 3-stelligen Zahlenraum

Mögliche Einzel-Methoden oder Module vorab:

- 09 Wirtschaften auf der Insel

THEMEN

Zuordnung Curriculum: 09 Allokation

Schlagworte: Markt, Tausch, Angebot, Nachfrage, Preise, Ausstattung, Zahlungsbereitschaft, Nutzen, Geld.

Querbezüge zu anderen Themen im Curriculum:

06 Ressourcen, 10 Externalitäten, 11 Informationen, 12 Marktmacht, 13 Verteilung, 16 Systeme

VORBEREITUNG

- Druck M1 (1x) + Zuschnitt Din A5,
- Druck M2 (4x) + Zuschnitt Din A5 ,
- Druck M3 (3x) + Zuschnitt (Din lang),
- Druck M4 (1x) + Zuschnitt (Kärtchen)
- Druck M5 (1x), M6 (1x) und M9 (1x)
- 6 Tische (Firmen) mit M3-M5
- 3 Flipcharts ggf. Grafik wie M6 vorskizzieren
- Rollenkarten (M1) mit jeweils 80€ für die Konsument:innen bereitlegen
- Optional: Druck M10 (2x)

ABLAUF KOMPAKT

Dieser kompakte Ablauf dient der schnellen Orientierung, z.B. während des Workshops.

Auf der Folgeseite ist zusätzlich ein ausführlicher Ablauf, der sich für eine detaillierte Vorbereitung empfiehlt.

Zeit	Ablauf	Format	Materialien
5	Einstieg	Plenum	Tafel
5	Spielerklärung Grundzüge	Plenum Input	M8 Beamer
10	Rollenverteilung	Plenum, Einzel	M1, M3, M4, M5, M6 (M8, Beamer)
10	1. Runde – Verkauf mit Monopol und Überangebot	Plenum Markt	Spielgeld
5	1. Runde – Bilanzierung	Einzel	M3, M4, M6
5	1. Runde – Auswertung	Plenum Soziometrie	ggf. Kekse
5	Besprechung Änderungen 2. Runde	Plenum	M2
20	2. Runde	s. 1. Runde	s. 1. Runde
20	Auswertung Marktwirtschaft grundsätzlich	Plenum	M9
5	Abschluss und Puffer		
90	Summe der gesamten Zeit in Minuten		

Ziele des Moduls: Teilnehmende können ...

(■ ■ ■ wenig bis ■ ■ ■ voll erreichbare Detailkompetenz des Curriculums (Nr. übergeordnete Kompetenz))

■ ■ ■ 9.2) ... die Prinzipien des marktwirtschaftlich organisierten Angebots und der Nachfrage darstellen und zentrale Aspekte wie Privateigentum, Preisbildung und Wettbewerb erläutern.

■ ■ ■ 12.1) ... Monopole, Oligopole und Preiskartelle erläutern und ihre möglichen Auswirkungen für den Preismechanismus und für den gesellschaftlichen Nutzen analysieren.

ABLAUF AUSFÜHRLICH

Allgemeine Vorbemerkung: Der vorliegende Ablauf ist vor allem ein inhaltlicher roter Faden. Die methodische Ausgestaltung, inhaltlichen Schwerpunkte und Zeitangaben können bzw. sollten je nach Teilnehmenden, Moderation und Zeitrahmen variieren. Prinzipiell entspricht dies einer zeitlich ambitionierten, d.h. eher dichten Variante. In der Regel können bei längerem Zeitrahmen einzelne Abschnitte problemlos ausgedehnt werden.

Zeit	Ablauf	Format	Materialien
5	Einstieg Die Moderation (Mod.) stellt den TN die Frage: <i>Was bedeutet Marktwirtschaft?</i> <i>Was fallen euch dazu für Begriffe und Konzepte ein?</i> Die TN können mit Meldung Stichworte nennen, welche von der (Mod.) an der Tafel festgehalten werden.	Plenum	Tafel
5	Spielerklärung Grundzüge Die Mod. erklärt anhand der Präsentation, welche Rollen, Aufgaben und Phasen es in dem Spiel gibt.	Plenum Input	M8, Beamer
10	Rollenverteilung Die Rollen werden an die TN verteilt und in diesem Zuge auch die die Rollenkarten (M1), das Spielgeld, die Produkte (M4), die Firmenschilder (M5) sowie die Vorlagen für die Marktübersicht (M6). Die TN lesen sich ihre Rollen durch. Fragen werden geklärt.	Plenum Einzel Plenum	M1, M3, M4, M5, M6 (M8, Beamer)
10	1. Runde – Verkauf mit Monopol und Überangebot Die Unternehmen drehen gleichzeitig ihr Preisschild gut sichtbar um. Nun können die Kund*innen möglichst viele Waren kaufen. Die Unternehmen können ihre Preise nur zu festen Zeitpunkten ändern. Die Mod. legt hierfür den Zeitpunkt fest (z.B. alle 1 oder 2 Minuten) und gibt ein entsprechendes Signal. Durch das Wohnungs-Monopol und das Überangebot von Kleidung kann es zu hohen Preise beim Wohnungsanbieter bzw. niedrige Preise und Verluste bei den Kleidungsanbietern kommen. Die Firmen müssen für den neuen Preis ein neues Preisschild aufstellen und diesen bis zur nächsten möglichen Zeitpunkt der Preis-anpassung unverändert lassen. Die Beobachter*innen übertragen die Preise und Mengen in das Diagramm (siehe Vorlage M6). Nach dem alle Käufe getätigt wurden, bzw. spätestens nach 8 Min. bzw. Preisrunden beendet die Mod. den Marktplatz.	Plenum Markt	<u>Für die TN:</u> Produkte, Spielgeld. <u>Für die Mod.:</u> Stoppuhr, Klingel. <u>Beobachter:</u> Flipchart (wie M6), Stifte.

Tipps: Wenn es nicht genug TN gibt (weniger als 18), dann müssen die Verkäufer*innen selbst die Daten in die Graphik eintragen. Die Verkäufer*innen dürfen sich auch bewegen, Das heißt, die Preise der anderen sichten und Konsument*innen ansprechen.

5 1. Runde – Bilanzierung

Die Konsument*innen zählen ihre Waren und tragen diese in die Konsumübersicht (M3) ein. Einzel (M3)

Die Verkäufer*innen zählen ihre Einnahmen. (M6)

Die Beobachter*innen finalisieren ihre Graphiken (siehe M6). (M11)

Optional: Tragen die Beobachter*innen die Zahlen direkt an einem zugänglichen PC in das Eingabeblatt (M11) ein oder auf ein großes Plakat, welches entsprechend vorstrukturiert ist.

5 1. Runde – Auswertung

Die Konsument*innen stellen sich auf einer fiktiven Linie (ein Ende ‚viel‘, das andere ‚wenig‘) im Raum auf. Zuerst je nachdem wie viele Produkte sie erwerben konnten und im Anschluss welches Level (Minimum, Standard, Luxus) der Bedürfnisbefriedigung sie erreichen konnten. Plenum
Soziometrie

Daneben stellen sich die Verkäufer*innen auf der imaginären Linie auf, je nach dem wie viel Gewinn oder Verlust sie gemacht haben.

Anschließend präsentieren die Beobachter*innen die Entwicklung der Preise und Mengen anhand ihrer Graphiken und schildern, was ihnen ansonsten noch auf dem Markt aufgefallen ist.

*Welche Preise werden verhandelt. Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils?*

Welchen Einfluss hat die Konkurrenz?

Wie entwickeln sich die Preise über die Spielrunden?

Die anderen TN dürfen anschließend ergänzen.

Tipps: Als Anreiz, das Spiel ernster zu nehmen, können Konsument*innen, die möglichst nah an das Level Luxus kamen und die Verkäufer*innen mit hohen Gewinnen eine reale „Auszahlung“ in Keksen, Saft oder Schokoladen bekommen.

5 Besprechung von Änderungen für 2. Runde

Plenum

Durch das Monopol und vermutlich geringe Angebot bei Wohnungen auf der einen Seite und da Überangebot bei Kleidung auf der anderen Seite, fragt die Mod. nach Lösungsideen.

Gemeinsam wird der Vorschlag erarbeitet, dass ein Kleidungsanbieter zu einem Wohnungsanbieter wird. Die Zusatzkarten (M2) werden an den alten und neuen Wohnungsanbieter verteilt. M2

Tipps: der durch den Wohnungsmangel ausgelöste Stress aus der

1. Runde, können sich – trotz eines nun veränderten Angebotes – unverhältnismäßig in die 2. Runde hineinragen. Die Änderungen (mehr Wohnungen zu niedrigeren Preisen und weniger Überangebot an Kleidung) sollten deshalb explizit vorab besprochen werden.

20 2. Runde

Die in 1. Runde beschriebenen Schritte (s.o.) werden wiederholt, wobei es vermutlich nun etwas schneller geht.

(s.o.)

(s.o.:
(M3, M6)

Außerdem sind durch den zweiten Wohnungsanbieter vermutlich die Wohnungspreise geringer und durch das im Vergleich zur ersten Runde geringere Angebot für Kleidung und die Preise für Kleidung etwas höher.

Tipp: damit die Arbeitenden / Konsument*innen verschiedene Angebote prüfen und nicht aus Bequemlichkeit immer bei den selben Ständen bleiben, sollten sie sich vor jeder Arbeitssuche und Verkaufsrunde, alle einmal in der Mitte sammeln.

20 Auswertung Marktwirtschaft grundsätzlich

Plenum

M9

In einem interaktiven Unterrichtsgespräch werden die Erkenntnisse durch gezielte Reflexionsfragen der Mod. erarbeitet und an der Tafel festgehalten (siehe M9).

Die TN können die Ergebnisse mitschreiben. Alternativ bekommen Sie ganz am Ende eine ausgefüllte Kopie der Musterlösung.

5 Abschluss / Puffer

90 Summe der gesamten Zeit in Minuten

VARIANTEN

Monopol später oder auslassen

In der vorliegenden Variante dient das Monopol auf dem Wohnungsmarkt eher dem Verständnis von marktwirtschaftlichen Prinzipien. Es kann auch weggelassen werden (d.h. gleich mit Material M1b) oder erst NACH 1-2 Runden mit perfekter Marktwirtschaft gespielt werden.

Variante 2

Derzeit noch keine weitere Variante.

ANSCHLUSSMODULE

09 Markt und Bedürfnisse

In dieser Fortsetzung des Markt-Spiels schlüpfen die TN in die Rollen von Konsumierenden, Firmen, und Arbeitenden. Sie verhandeln Löhne und Preise und erleben Prozesse von Angebot und Nachfrage.

In einer zweiten Phase starten sie mit ungleichen Bedingungen und erleben den gravierenden Unterschied für die Prozesse und Ergebnisse.

Vor diesem Hintergrund wird der Zusammenhang von Märkten, Anfangsverteilung und der Wohlfahrt im Sinne von erfüllten Bedürfnissen analysiert.

12 Verhandlungsmacht

Die Teilnehmenden (TN) nehmen die Rolle von Verkäufer*innen und Käufer*innen verschiedener Güter ein. Sie verhandeln Preise und schließen Kaufverträge ab. Anschließend werden die Erlebnisse und Ergebnisse des Rollenspiels gemeinsam reflektiert.

Danach lesen die TN Texte zu Monopolen, *Intransparenz und Ressourcenverteilung* als mögliche Faktoren von Macht in Tauschgeschäften. Direkt dazu überlegen sich die TN Lösungsansätze.

Diese werden anschließend diskutiert.

Alle Bildungsmaterialien zur Gemeinwohl-Ökonomie findest du unter: germany.econgood.org/bildung
Dort findest du eine ausführliche Sachanalyse. Das ist eine Einführung in die thematischen Hintergründe.

Wir freuen uns sehr über Ihre Fragen, Erfahrungen und Anregungen: bildung@econgood.org

Hinweis zu den Nutzungsrechten und den Creative Commons (CC):

Nutzungsrechte:

Dieses Produkt steht unter einer „Creative Commons BY-SA 4.0. International Lizenz“:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> Das heißt, Sie dürfen das Material unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten, remixen, verändern und darauf aufbauen: Namensnennung der*des Urheber*in, Angabe von Änderungen, Weitergabe unter gleichen Lizenz-Bedingungen.



Version: V01 | Stand: 02/2026 | Online unter: germany.econgood.org/bildung

Herausgebende: AK Bildung der Gemeinwohl-Ökonomie

Rechtlicher Träger: Gemeinwohl-Ökonomie Deutschland e.V. (gemeinnützig)

Infos: germany.econgood.org | **Kontakt:** bildung@econgood.org

Unterstützung: Wir freuen uns, wenn Sie unsere Arbeit mit einer Spende unterstützen!

Spendenkonto: Gemeinwohl-Ökonomie Deutschland e.V. (gemeinnützig) | Verwendungszweck: AK Bildung
IBAN: DE 7243 0609 6713 1853 7400 | BIC: GENODEM1GLS | Bank: GLS Gemeinschaftsbank e.G.



Verkäufer*in Lebensmittel (L1)

Du verkaufst Lebensmittel. Es gibt auf dem Markt mehrere Kund*innen, aber es gibt auch noch andere Verkäufer*innen.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Verkaufe die Waren zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Du hast 160€ an Kosten gehabt. Bei deinen 40 Kg Lebensmittel solltest du für mind. 4€ / Kg verkaufen ($40 \text{ Kg} \times 4\text{€} = 160\text{€}$). Aber ein bisschen Puffer wäre gut. Probiere also auch höhere Preise aus.

Wichtige Regeln und Hinweise:

Schreibe deinen Preis auf ein Schild.

Du kannst deinen Preis nur 1 mal pro Verkaufsrunde ändern.

Die Moderation sagt dir wann.

Preisabsprachen mit anderen Verkäufern sind **verboten** (200€ Strafe).

Übrige Ware kannst du im nächsten Jahr nicht mehr verkaufen.

Dein Ziel: ist es einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen und vor allem keine Verluste zu machen. Gewinne sind eine gute Rücklage für neue Spielrunden.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Verkäufer*in Lebensmittel (L2)

Du verkaufst Lebensmittel. Es gibt auf dem Markt mehrere Kund*innen, aber es gibt auch noch andere Verkäufer*innen.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Verkaufe die Waren zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Du hast 160€ an Kosten gehabt. Bei deinen 40 Kg Lebensmittel solltest du für mind. 4€ / Kg verkaufen ($40 \text{ Kg} \times 4\text{€} = 160\text{€}$). Aber ein bisschen Puffer wäre gut. Probiere also auch höhere Preise aus.

Wichtige Regeln und Hinweise:

Schreibe deinen Preis auf ein Schild.

Du kannst deinen Preis nur 1 mal pro Verkaufsrunde ändern.

Die Moderation sagt dir wann.

Preisabsprachen mit anderen Verkäufern sind **verboten** (200€ Strafe).

Übrige Ware kannst du im nächsten Jahr nicht mehr verkaufen.

Dein Ziel: ist es einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen und vor allem keine Verluste zu machen. Gewinne sind eine gute Rücklage für neue Spielrunden.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Verkäufer*in Kleidung (K1)

Du verkaufst Kleidung. Es gibt auf dem Markt mehrere Kund*innen, aber es gibt auch noch andere Verkäufer*innen.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Verkaufe die Waren zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Du hast 160€ an Kosten gehabt. Bei deinen 16 Klamotten solltest du für mind. 10€ / Kg verkaufen ($16 \times 10€ = 160€$). Aber ein bisschen Puffer wäre gut. Probiere also auch höhere Preise aus.

Wichtige Regeln und Hinweise:

Schreibe deinen Preis auf ein Schild.

Du kannst deinen Preis nur 1 mal pro Verkaufsrunde ändern.

Die Moderation sagt dir wann.

Preisabsprachen mit anderen Verkäufern sind **verboten** (200€ Strafe).

Übrige Ware kannst du im nächsten Jahr nicht mehr verkaufen.

Dein Ziel: ist es einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen und vor allem keine Verluste zu machen. Gewinne sind eine gute Rücklage für neue Spielrunden.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Verkäufer*in Kleidung (K2)

Du verkaufst Kleidung. Es gibt auf dem Markt mehrere Kund*innen, aber es gibt auch noch andere Verkäufer*innen.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Verkaufe die Waren zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Du hast 160€ an Kosten gehabt. Bei deinen 16 Klamotten solltest du für mind. 10€ / Kg verkaufen ($16 \times 10€ = 160€$). Aber ein bisschen Puffer wäre gut. Probiere also auch höhere Preise aus.

Wichtige Regeln und Hinweise:

Schreibe deinen Preis auf ein Schild.

Du kannst deinen Preis nur 1 mal pro Verkaufsrunde ändern.

Die Moderation sagt dir wann.

Preisabsprachen mit anderen Verkäufern sind **verboten** (200€ Strafe).

Übrige Ware kannst du im nächsten Jahr nicht mehr verkaufen.

Dein Ziel: ist es einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen und vor allem keine Verluste zu machen. Gewinne sind eine gute Rücklage für neue Spielrunden.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Verkäufer*in Kleidung (K3)

Du verkaufst Kleidung. Es gibt auf dem Markt mehrere Kund*innen, aber es gibt auch noch andere Verkäufer*innen.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Verkaufe die Waren zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Du hast 160€ an Kosten gehabt. Bei deinen 16 Klamotten solltest du für mind. 10€ / Kg verkaufen ($16 \times 10€ = 160€$). Aber ein bisschen Puffer wäre gut. Probiere also auch höhere Preise aus.

Wichtige Regeln und Hinweise:

Schreibe deinen Preis auf ein Schild.

Du kannst deinen Preis nur 1 mal pro Verkaufsrunde ändern.

Die Moderation sagt dir wann.

Preisabsprachen mit anderen Verkäufern sind **verboten** (200€ Strafe).

Übrige Ware kannst du im nächsten Jahr nicht mehr verkaufen.

Dein Ziel: ist es einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen und vor allem keine Verluste zu machen. Gewinne sind eine gute Rücklage für neue Spielrunden.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

(Anmerkung für die Moderation:

Die linksstehende Rollenkarte

„Verkäufer*in Kleidung (K3)“ →

ist nur für die Sonderrunde gedacht mit einem Monopol in der Wohnungsbranche (1 Anbieter) und einem Überangebot in der Kleidungsbranche (3 Anbieter).

Danach wird diese Rolle (K3) zu einer weiteren Rolle

→ „Vermieter*in Zimmer (Z2)“.

Siehe hierfür Material M2.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Vermieter*in Zimmer (Z1)

Du vermietest Wohnunzzimmer. Es gibt mehrere Mieter*innen, aber es gibt auch noch andere Vermieter*innen.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Vermiete die Zimmer zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Du hast 160€ an Kosten gehabt. Bei 8 Zimmer solltest du für mindestens 20€ / Stk vermieten ($8 \times 20€ = 160€$). Aber ein bisschen Puffer wäre gut. Probiere also auch höhere Preise aus.

Wichtige Regeln und Hinweise:

Schreibe deinen Preis auf ein Schild.

Du kannst deinen Preis nur 1 mal pro Verkaufsrunde ändern.

Die Moderation sagt dir wann.

Preisabsprachen mit anderen Verkäufern sind **verboten** (200€ Strafe).

Übrige Ware kannst du im nächsten Jahr nicht mehr verkaufen.

Dein Ziel: ist es einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen und vor allem keine Verluste zu machen. Gewinne sind eine gute Rücklage für neue Spielrunden.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Zusatzinformation Monopol !

Vermieter*in Zimmer (Z1)

Du bist diese Runde einzige Anbieter von Zimmern auf dem Markt.

Das heißt, du kannst überdurchschnittlich hohe Preise verlangen. Es gibt ja keine Alternative für Zimmer.

Deswegen bleib mit deinen höheren Preisforderungen erst einmal hartnäckig. Sag den Kund*innen ruhig ins Gesicht, dass sie sonst halt ohne Zimmer erfrieren müssen.

Aber die Zimmer müssen natürlich trotzdem noch mit dem Budget der Kund*innen bezahlbar sein, damit du überhaupt etwas verkaufst.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (1)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (2)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (3)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (4)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (5)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (6)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (7)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

Konsument*in (8)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (9)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (10)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (11)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Konsument*in (12)

Deine Rolle: Du hast ein Budget von 80€. Damit kaufst du dir auf dem Markt Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen zur Miete.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Kaufe auf dem Markt deine Produkte. Du willst möglichst wenig dafür zahlen, bzw. möglichst viele Produkte bekommen. Deshalb vergleichst du Preise. Die Anbieter*innen können übrigens einmal pro Runde ihren Preis anpassen.

Dein Ziel ist es, mindestens auf Standard Niveau zu kommen – wenn möglich auch auf Luxus (siehe Tabelle). Wenn du unter das Minimum fällst, dann ist das Spiel für dich zu Ende.

	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	3-5	6 +

Übrigens: Du verbrauchst die Ware danach vollständig (sie wird von der Spielleitung eingesammelt) und musst nächste Runde wieder neue Waren kaufen.

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Beobachter*in (1a) Lebensmittel

Du beobachtest die Verkaufsstände **Lebensmittel** und hältst für jede Preisrunde (=wenn Preise geändert werden können) die Preise und die verkauften Mengen in einem Diagramm auf dem Plakat fest (s. Vorlage).

PREIS								
8€								
6€	×		×					
4€								
2€								
	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

MENGE STÜCK								
40			×					
30								
20		×						
10								
0	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

Außerdem berichtest du später über das Geschehen an dem Stand:

1. Welche Preise werden hier verhandelt.
2. Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils?
3. Welchen Einfluss hat die allgemeine Konkurrenz auf die Preise?

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Beobachter*in (1b) Lebensmittel

Du beobachtest die Verkaufsstände **Lebensmittel** und hältst für jede Preisrunde (=wenn Preise geändert werden können) die Preise und die verkauften Mengen in einem Diagramm auf dem Plakat fest (s. Vorlage).

PREIS								
8€								
6€	×		×					
4€								
2€								
	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

MENGE STÜCK								
40			×					
30								
20		×						
10								
0	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

Außerdem berichtest du später über das Geschehen an dem Stand:

1. Welche Preise werden hier verhandelt.
2. Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils?
3. Welchen Einfluss hat die allgemeine Konkurrenz auf die Preise?

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Beobachter*in (2a) Kleidung

Du beobachtest die Verkaufsstände **Kleidung** und hältst für jede Preisrunde (=wenn Preise geändert werden können) die Preise und die verkauften Mengen in einem Diagramm auf dem Plakat fest (s. Vorlage).

PREIS								
20€								
15€	×		×					
10€								
5€								
	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

MENGE STÜCK								
20			×					
15								
10		×						
5								
0	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

Außerdem berichtest du später über das Geschehen an dem Stand:

1. Welche Preise werden hier verhandelt.
2. Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils?
3. Welchen Einfluss hat die allgemeine Konkurrenz auf die Preise?

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Beobachter*in (2b) Kleidung

Du beobachtest die Verkaufsstände **Kleidung** und hältst für jede Preisrunde (=wenn Preise geändert werden können) die Preise und die verkauften Mengen in einem Diagramm auf dem Plakat fest (s. Vorlage).

PREIS								
20€								
15€	×		×					
10€								
5€								
	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

MENGE STÜCK								
20			×					
15								
10		×						
5								
0	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

Außerdem berichtest du später über das Geschehen an dem Stand:

1. Welche Preise werden hier verhandelt.
2. Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils?
3. Welchen Einfluss hat die allgemeine Konkurrenz auf die Preise?

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Beobachter*in (3a) Wohnungs-Zimmer

Du beobachtest die Verkaufsstände **Zimmer** und hältst für jede Preisrunde (=wenn Preise geändert werden können) die Preise und die verkauften Mengen in einem Diagramm auf dem Plakat fest (s. Vorlage).

PREIS								
40€								
30€	×							
20€		×						
10€								
	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

MENGE STÜCK								
8			×					
6								
4		×						
2								
0	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

Außerdem berichtest du später über das Geschehen an dem Stand:

1. Welche Preise werden hier verhandelt.
2. Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils?
3. Welchen Einfluss hat die allgemeine Konkurrenz auf die Preise?

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Beobachter*in (3b) Wohnungs-Zimmer

Du beobachtest die Verkaufsstände **Zimmer** und hältst für jede Preisrunde (=wenn Preise geändert werden können) die Preise und die verkauften Mengen in einem Diagramm auf dem Plakat fest (s. Vorlage).

PREIS								
40€								
30€	×							
20€		×						
10€								
	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

MENGE STÜCK								
8			×					
6								
4		×						
2								
0	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden							

Außerdem berichtest du später über das Geschehen an dem Stand:

1. Welche Preise werden hier verhandelt.
2. Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils?
3. Welchen Einfluss hat die allgemeine Konkurrenz auf die Preise?

09 Allokation | Markt Einführung | M1 Rollenkarten

Vermieter*in Zimmer (Z1)

ab jetzt bist du NICHT mehr der einzige Anbieter auf dem Markt! Es gibt noch einen weiteren Anbieter, mit welchem du um die Vermietung konkurrierst.

Du solltest dich mit deinen Preisen also jetzt mäßigen, sonst ist der andere Anbieter viel günstiger und du bekommst deine Zimmer nicht los.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

09 Allokation | Markt Einführung | M2 Rollenkarten Ergänzungen

Vermieter*in Zimmer (Z2)

Du vermietest Wohnunzzimmer. Es gibt mehrere Mieter*innen, aber es gibt auch noch andere Vermieter*innen.

(Fehlende Abschnitte erst in spätere Anschlussmodulen relevant)

Vermiete die Zimmer zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Du hast 160€ an Kosten gehabt. Bei 8 Zimmer solltest du für mindestens 20€ / Stk vermieten ($8 \times 20€ = 160€$). Aber ein bisschen Puffer wäre gut. Probiere also auch höhere Preise aus.

Wichtige Regeln und Hinweise:

Schreibe deinen Preis auf ein Schild.

Du kannst deinen Preis nur 1 mal pro Verkaufsrunde ändern.

Die Moderation sagt dir wann.

Preisabsprachen mit anderen Verkäufern sind **verboten** (200€ Strafe).

Übrige Ware kannst du im nächsten Jahr nicht mehr verkaufen.

Dein Ziel: ist es einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen und vor allem keine Verluste zu machen. Gewinne sind eine gute Rücklage für neue Spielrunden.

09 Allokation | Markt Einführung | M2 Rollenkarten Ergänzungen

Konsument*in _____

	1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde
Lebensmittel				
Kleidung				
Zimmer				
Freizeit				

Konsument*in _____

	1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde
Lebensmittel				
Kleidung				
Zimmer				
Freizeit				

Konsument*in _____

	1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde
Lebensmittel				
Kleidung				
Zimmer				
Freizeit				

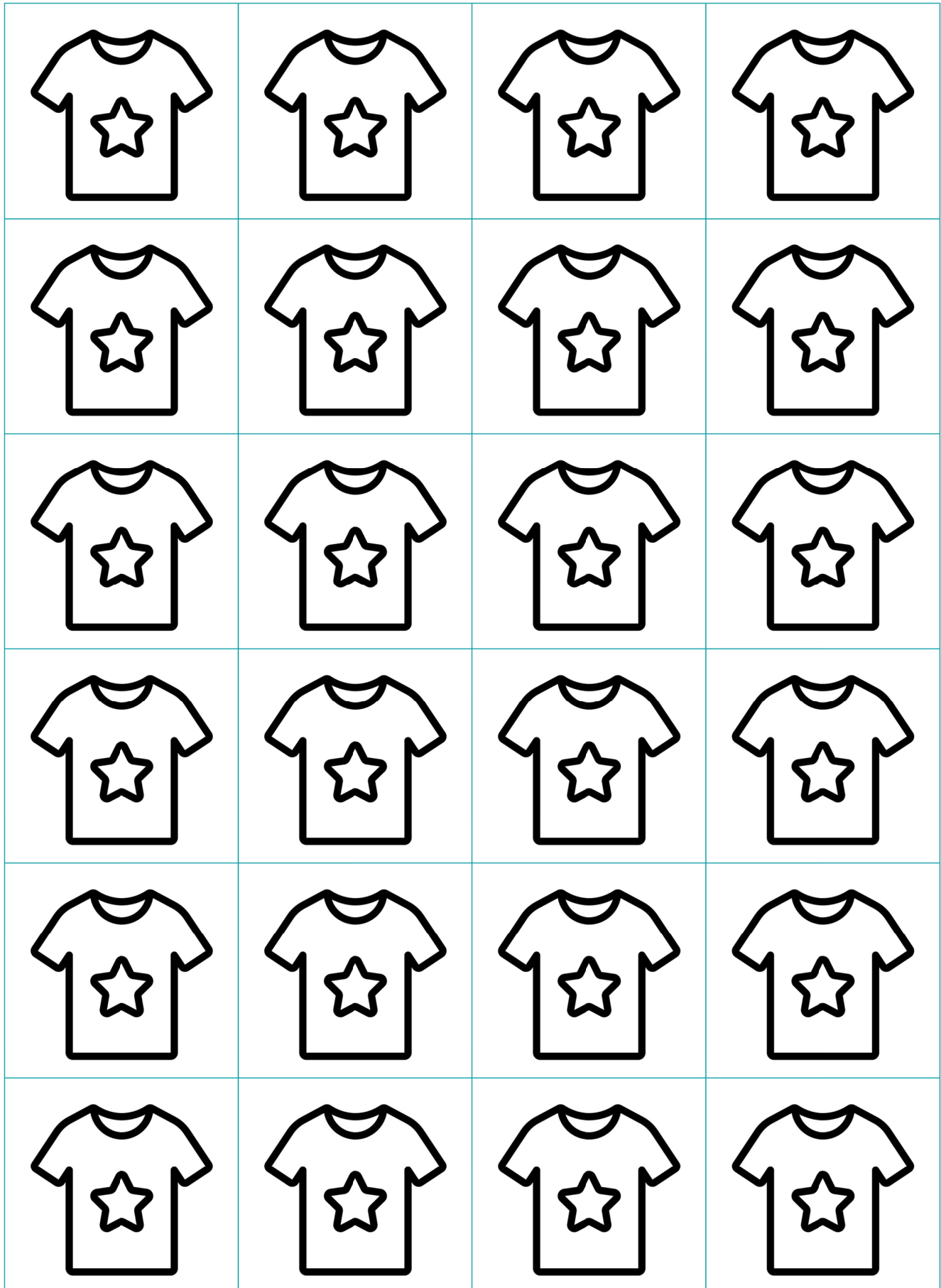
Lebensmittel

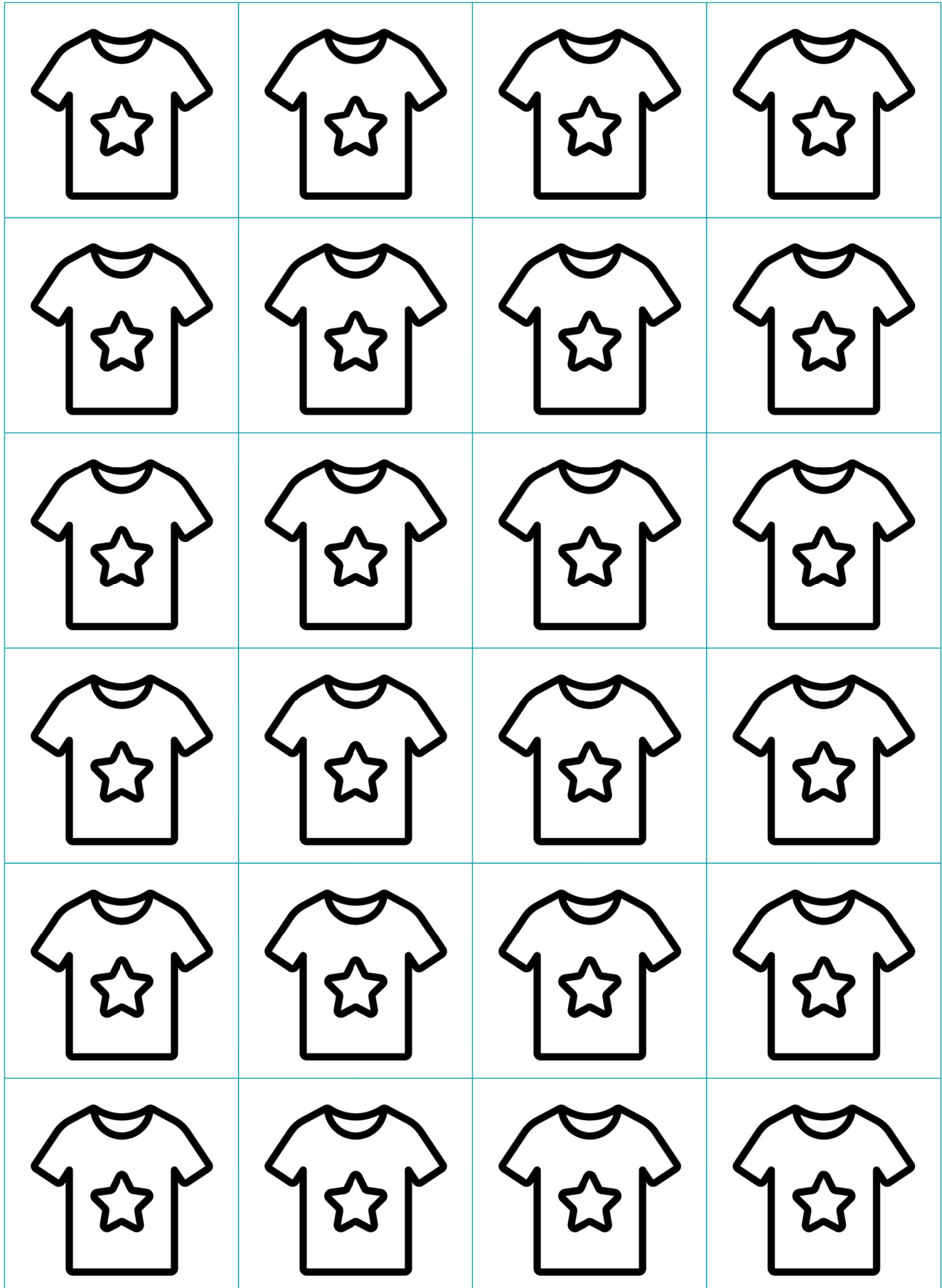
Lebensmittel

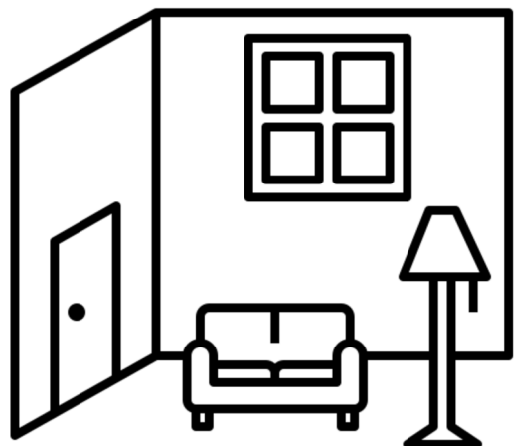
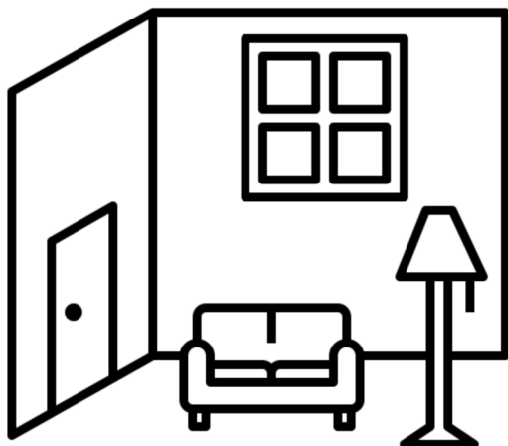
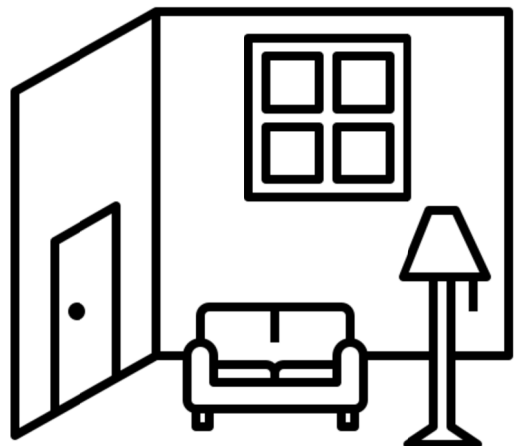
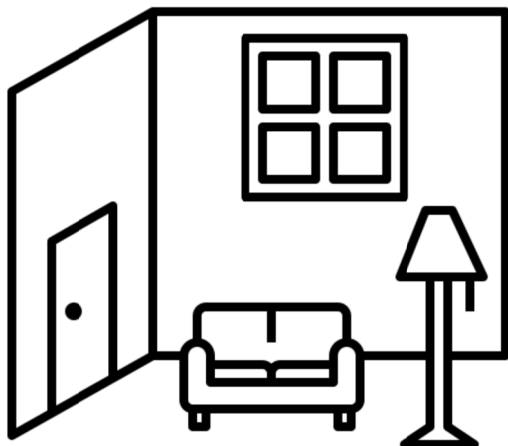
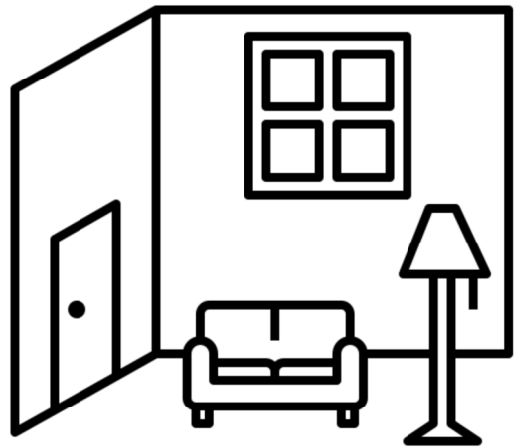
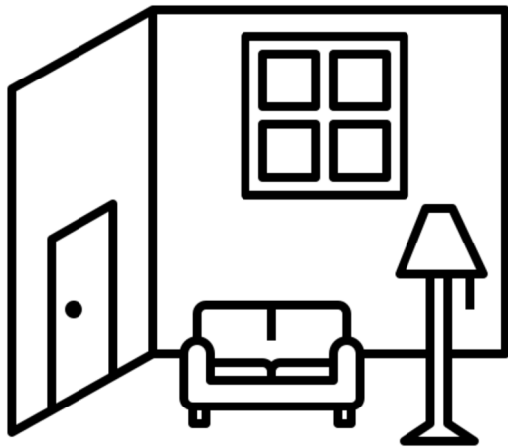
Kleidung



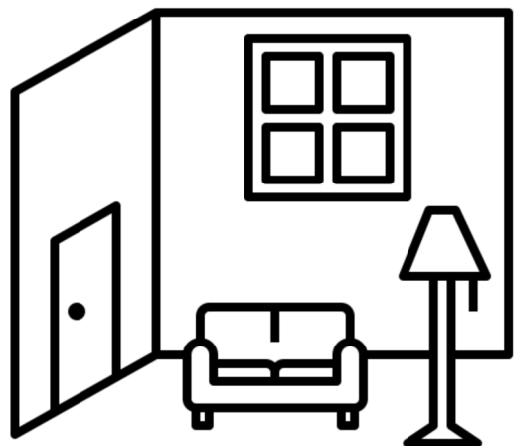
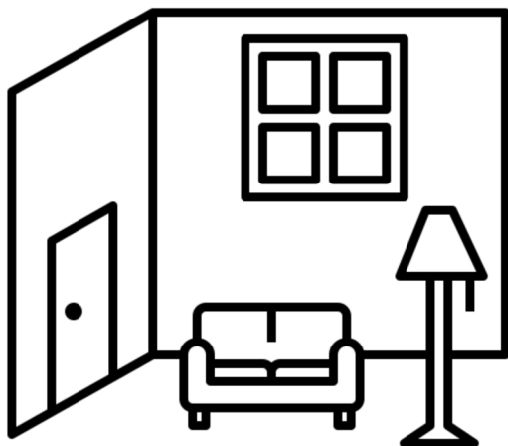
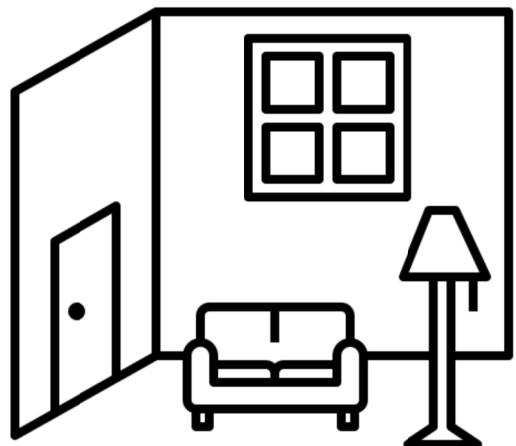
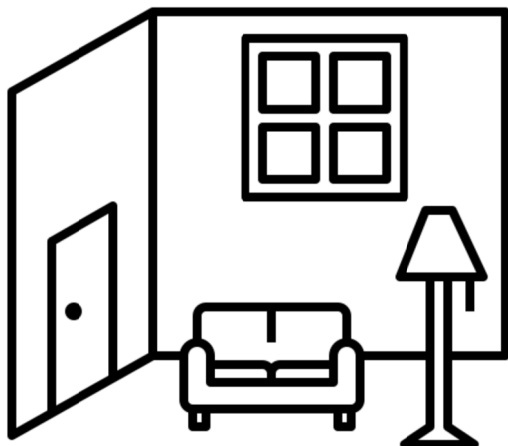
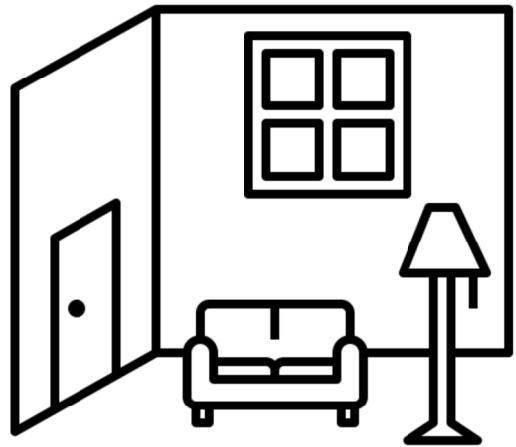
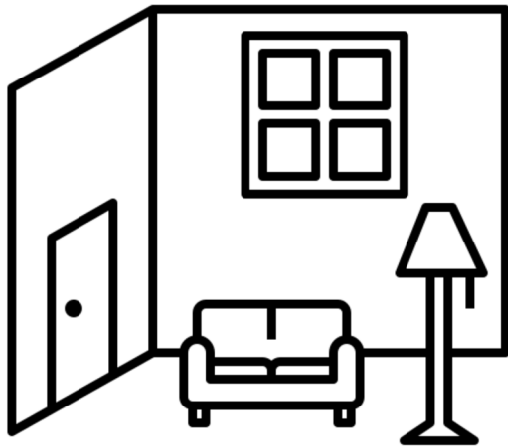
Kleidung



Zimmer



Zimmer



Hier umknicken

Kleidung (K1)

Hier umknicken

Hier umknicken

Kleidung (K2)

Hier umknicken

Hier umknicken

Lebensmittel (L1)

Hier umknicken

Hier umknicken

Lebensmittel (2)

Hier umknicken

Hier umknicken

Zimmer (1)

Hier umknicken

Hier umknicken

Zimmer (2)

Hier umknicken

Lebensmittel



AUFGABE

Trage nach diesem System die Preise und verkauften Mengen der Firma ein die du beobachtest. Nach jedem Preiswechsel nimmst du eine neue senkrechte Linie (=Preisrunden).

PREIS																	
12€																	
10€																	
8€																	
6€		X															
4€			X														
2€																	
	1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden																

MENGE STÜCK																	
40																	
38																	
36																	
34																	
32																	
28																	
26																	
24																	
22																	
20																	
18																	
16			X														
14																	
12		X															
10																	
8																	
6																	
4																	
2																	
0	1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8
Preisrunden																	

Kleidung



AUFGABE

Trage nach diesem System die Preise und verkauften Mengen der Firma ein die du beobachtest. Nach jedem Preiswechsel nimmst du eine neue senkrechte Linie (=Preisrunden).

PREIS																	
18€																	
16€																	
14€																	
12€																	
10€																	
8€																	
6€		X															
4€			X														
2€																	
	1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden																

MENGE STÜCK																	
32																	
28																	
26																	
24																	
22																	
20																	
18																	
16																	
14																	
12																	
10																	
8																	
6																	
4																	
2																	
0	1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden																

Zimmer



AUFGABE

Trage nach diesem System die Preise und verkauften Mengen der Firma ein die du beobachtest. Nach jedem Preiswechsel nimmst du eine neue senkrechte Linie (=Preisrunden).

PREIS																	
40€																	
38€																	
36€																	
34€																	
32€																	
30€																	
28€																	
26€																	
24€																	
22€																	
20€																	
18€																	
16€																	
14€																	
12€																	
10€																	
	1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8
Preisrunden																	

MENGE STÜCK																	
16																	
14																	
12																	
10																	
8																	
6																	
4																	
2																	
0	1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8
	Preisrunden																

Berechnung Mengen

Hinweis: Diese Übersicht ist zur Vorbereitung und Orientierung für die Moderation gedacht. Falls durch eine bestimmte Anzahl der Teilnehmenden auch die Anzahl der Firmen und Konsumenten angepasst wird, kann diese Übersicht helfen, um die passenden Mengen grob einzuschätzen.

Bedarf und Lebenskosten

Güter	Menge pro Person			Menge insgesamt			Verkaufspreise Standard		
	Minimum	Standard	Luxus	Minimum	Standard	Luxus	€ / Einheit	€ / Person	€ Gesamt
Personen	12								
Lebensmittel	2	4	8	24	48	96	5 €	20 €	240 €
Kleidung	1	2	4	12	24	48	10 €	20 €	240 €
Zimmer	0,5	1	3	6	12	36	20 €	20 €	240 €
Gesamt								60 €	720 €

→ Das heißt ein Regelbudget von 80 € reicht mindestens für den Standard.

Herstellbare Waren durch die Arbeit

Aufgaben mit Papier DinA7	Arbeit			Wertschöpfung Waren				
	Min.	Lohn / Min	Lohn / Vollzeit	Stk / Min.	Preis = Kosten	Pro MA*	MA*	Stk ges
Lebensmittel (Korb malen und beschriften)	2		320 €				4	
	2	40 €	80 €	8	5 €	80 €	4	64
Kleidung (T-Shirt ausschneiden + beschriften)	2		320 €				4	
	2	40 €	80 €	4	10 €	80 €	4	32
Zimmer (viereckige Box falten und beschriften)	2		320 €				4	
	2	40 €	80 €	2	20 €	80 €	4	16
			960 €				12	

Stk = Stück der jeweiligen Ware

MA = Mitarbeitende, die in einem Unternehmen zur Herstellung der Waren beschäftigt und bezahlt werden.

Budgets und Kapitalbedarf

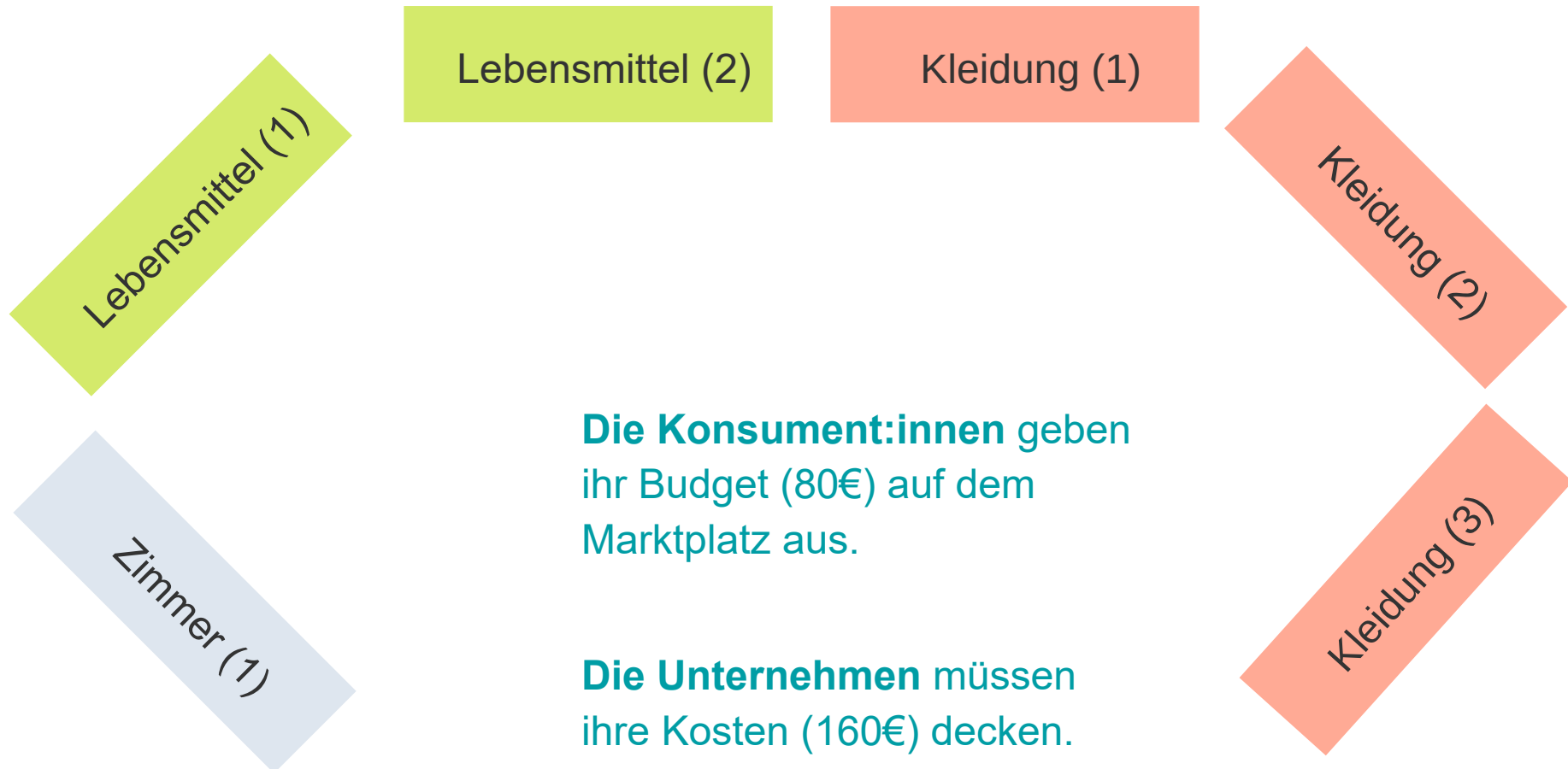
	Bestand Start	Ströme / Lohnkosten *	Rest / Puffer	Zusatzregel 2. Phase	
Kapital Gesamt	1.200 €	960 €	240 €		
Lebensmittel	200 €	160 €	40 €		
Lebensmittel	200 €	160 €	40 €		
Kleidung	200 €	160 €	40 €		
Kleidung	200 €	160 €	40 €		
Zimmer	200 €	160 €	40 €		
Zimmer	200 €	160 €	40 €		
	Ersparnis Start	Ströme / Einkommen			
Kapital gesamt		960 €	0 €		
Konsument*in 1	0 €	80 €		-40 €	Weil nur 2 Minuten Zeit wegen Pflege
Konsument*in 2	0 €	80 €		-80 €	Weil blind
Konsument*in 3	0 €	80 €		-40 €	Weil schnell Lohn akzeptieren
Konsument*in 4	0 €	80 €		-40 €	Weil eine Hand zusammengebunden
Konsument*in 5	0 €	80 €		-40 €	Kann NUR zeichnen (Lebensmittel)
Konsument*in 6	0 €	80 €		1.000 €	Vermögen geerbt
Konsument*in 7	0 €	80 €		1.000 €	Vermögen geerbt
Konsument*in 8	0 €	80 €			
Konsument*in 9	0 €	80 €			
Konsument*in 10	0 €	80 €			
Konsument*in 11	0 €	80 €			
Konsument*in 12	0 €	80 €			
Summe	0,00 €	960 €		1.760 €	

* Beispiel, wenn sich ein sogenannter „Gleichgewichtslohn“ von 40€ entwickelt.
Das kann aber auch wesentlich höher oder niedriger sein.

MARKT EINFÜHRUNG



Marktplatz Aufbau



Bedarf pro Person



	Minimum	Standard	Luxus
Lebensmittel (Kg)	2	4-7	8 +
Kleidung (Stk)	1	2-3	4 +
Zimmer (Stk)	0,5	1-2	3 +
Freizeit Spielrunden	0	1-2	3-5

M9 Auswertung Musterlösung

Die vorliegende Musterlösung gibt eine Orientierung, welche Erkenntnisse aus dem Spiel Marktwirtschaft ausgewertet werden können. Dabei ist zu beachten, dass es sich um eine mehrstufige Auswertung entlang mehrerer aufbauender Bildungsmoduls handelt. Diese abgestuften Schritte sind hier farblich wie folgt markiert:

- 1. In diesem vorliegenden Bildungsmodul** (09 Markt Einführung) wird zunächst Marktwirtschaft grundsätzlich ausgewertet und hierbei in Abgrenzung **das Monopol (rote Schrift)**.
- Im 1. Teil des folgenden Anschlussmoduls** (09 Markt und Bedürfnisse) wird analysiert, inwiefern unterschiedliche Präferenzen zu Leistung, Einkommen und Freizeit bestehen und analysiert inwiefern Marktwirtschaft ein effizienter Mechanismus zur Erfüllung aller Bedürfnisse ist (Wohlfahrtstheorie).
- Im 2. Teil diesen Moduls wird** gezeigt, wie verschiedene Startbedingungen zu stark abweichenden Ergebnissen führen. So wird die Wohlfahrtswirkung von Märkten kritisch analysiert und die gleiche/ähnliche Voraussetzung für eine notwendige Bedingung einer wohlfahrtsoptimalen Wirtschaft herausgearbeitet.

Frage der Moderation	Musterlösung Sicherung / Tafelbild			
	1. Marktwirtschaft Funktionsweisen		... mit Monopol	<i>(Erst in Folgemodul relevant)</i>
Wie kamen die Preise zustande? Wovon hängen die Preise ab? Welche Rolle hat hierbei die Konkurrenz gespielt? Wie hat sich das Monopol ausgewirkt?	Preise ...	• Preise gleichen sich durch Konkurrenz an. • Wenn Nachfrage > Angebot: Preise steigen • Wenn Nachfrage < Angebot: Preise sinken • Preise decken mindestens Kosten der Firmen. • Das heißt die Löhne und Preise hängen zusammen.	• Ohne Konkurrenz höhere Preise	...
Welche Rolle hat die Nachfrage für die Mengen gespielt? Wie hängt die Nachfrage mit den Preisen zusammen? Wie das Angebot?	... und Mengen	• Wenn Nachfrage > Angebot: steigt Menge • Wenn Nachfrage < Angebot: sinkt Menge • Preise und Mengen hängen zusammen. • Fazit: Angebot richtet sich nach Nachfrage. • ABER: nur sofern Zahlungsbereitschaft die Produktionskosten deckt.		...

Weitere Fragen und Auswertungen siehe Folgemodul (09 Markt und Bedürfnisse)

Produktions- und Verkaufsblatt | Kleidung

Beispiel				1. Runde			2. Runde			3. Runde			4. Runde		
↓ Hier die vereinbarten Löhne und Arbeitszeit pro Mitarbeitende eintragen															
Kosten der Produktion	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten
Arbeitende	40 €	2	80 €												
Arbeitende	40 €	2	80 €												
Gesamtkosten		4	160 €												

Produzierte Menge eintragen	Menge	Menge	Menge	Menge
16				

Einnahmen aus dem Verkauf	Preis / Stück	Menge	Einnahme	Preis / Stück	Menge	Einnahme	Preis / Stück	Menge	Einnahme	Preis / Stück	Menge	Einnahme	Preis / Stück	Menge	Einnahme
→ Hier die Mengen, Preise und Einnahme von <u>jedem</u> Verkauf eintragen.	12 €	1	12 €												
	12 €	2	24 €												
	12 €	2	24 €												
	12 €	2	24 €												
→ Nach einer Minute, bzw. bei Preisänderung hier weiter eintragen.	Nach einer Minute, bzw. bei Preisänderung hier weiter eintragen														
	10 €	2	20 €												
	10 €	3	30 €												
	10 €	3	30 €												
Summe berechnen		15	164 €												

Gewinn / Verlust (Kosten – Einnahmen)	4 €			
Vermögen (vom Vorjahr + / - Gewinn / Verlust)	0 €			

Produktions- und Verkaufsblatt | Lebensmittel

Beispiel				1. Runde			2. Runde			3. Runde			4. Runde		
↓ Hier die vereinbarten Löhne und Arbeitszeit pro Mitarbeitende eintragen															
Kosten der Produktion	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten
Arbeitende	40 €	2	80 €												
Arbeitende	40 €	2	80 €												
Gesamtkosten		4	160 €												

Produzierte Menge eintragen	Menge	Menge	Menge	Menge
Basis	30			

Einnahmen aus dem Verkauf	Preis / kg	Menge kg	Einnahme	Preis / kg	Menge kg	Einnahme	Preis / kg	Menge kg	Einnahme	Preis / kg	Menge kg	Einnahme	Preis / kg	Menge kg	Einnahme
→ Hier die Mengen, Preise und Einnahme von <u>jedem</u> Verkauf eintragen.	5 €	5	25 €												
	5 €	5	25 €												
	5 €	6	30 €												
→ Nach einer Minute, bzw. bei Preisänderung hier weiter eintragen.	Nach einer Minute, bzw. bei Preisänderung hier weiter eintragen														
	4 €	7	28 €												
	4 €	7	28 €												
	4 €	6	24 €												
Summe berechnen		36	160 €												

Gewinn / Verlust (Kosten – Einnahmen)	0 €			
Vermögen (vom Vorjahr + / - Gewinn / Verlust)	0 €			

Produktions- und Verkaufsblatt | Zimmer

Beispiel				1. Runde			2. Runde			3. Runde			4. Runde		
↓ Hier die vereinbarten Löhne und Arbeitszeit pro Mitarbeitende eintragen															
Kosten der Produktion	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten	Lohn / Min.	Minuten	Gesamt-Kosten
Arbeitende	40 €	2	80 €												
Arbeitende	40 €	2	80 €												
Gesamtkosten		4	160 €												

Produzierte Menge eintragen		Menge	Menge	Menge	Menge
	8				

Einnahmen aus dem Verkauf	Preis / Wohnung	Menge	Einnahme	Preis / Wohnung	Menge	Einnahme	Preis / Wohnung	Menge	Einnahme	Preis / Wohnung	Menge	Einnahme	Preis / Wohnung	Menge	Einnahme
→ Hier die Mengen, Preise und Einnahme von <u>jedem</u> Verkauf eintragen.	20 €	1	20 €												
	20 €	2	40 €												
	20 €	1	20 €												
	20 €	2	40 €												
→ Nach einer Minute, bzw. bei Preisänderung hier weiter eintragen.	Nach einer Minute, bzw. bei Preisänderung hier weiter eintragen														
	15 €	3	45 €												
Summe berechnen		9	165 €												

Gewinn / Verlust (Kosten – Einnahmen)	5 €			
Vermögen (vom Vorjahr + / - Gewinn / Verlust)	0 €			