

Markt und Bedürfnisse

Marktwirtschaft spielen und ihre Wirkung auf die Bedürfniserfüllung analysieren



KURZBESCHREIBUNG

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.

VORWISSEN

Empfohlenes Vorwissen:

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

Mögliche Einzel-Methoden oder Module vorab:

- 09 Markt Einführung
- 09 Wirtschaften auf der Insel

■ Einzelmethode ■ **Modul** ■ Gesamtkonzept



2 x 90 = 180 Minuten



ab 16 Jahren, 12-28 Teilnehmende (TN)



M1-M9, 2.000€ Spielgeld, Klingel, Tafel, Beamer, 3 Flipchartpapiere, (Kekse), + Stifte, 4-5 Scheren, 500 Din A7 Blätter, M10-M11 nur als optionale Alternative.



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



Methodische Komplexität ■ ■ ■ ■ ■



Inhaltliche Tiefe ■ ■ ■ ■ ■

THEMEN

Zuordnung Curriculum: 09 Allokation

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

Querbezüge zu anderen Themen im Curriculum:

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

VORBEREITUNG

- Druck M1 (1x) + Zuschnitt Din A5
- Druck M2 (1 x) + Zuschnitt Din A6
- Druck M3 (x4) + Zuschnitt Din A4 lang
- Druck M4 (x4) + Druck M6 (x2)
- Druck M5 (x2) + falten
- Druck M7 (1 pro Kleingruppe, d.h. pro 2-4 TN)
- Druck M8 (1 x für Moderation)
- 6 Tische mit Produktionsmaterialien, M4-5, 200€
- 3 Flipcharts ggf. Grafik wie M6 vorskizzieren
- 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.

Abschnitt 1

Zeit	Ablauf	Format	Materialien
5	Einstieg: Rückblick vorheriges Modul	Plenum	Tafel, M8 (Folie 2), Beamer
2	Erklärung erweitertes Spiel Marktwirtschaft	Plenum Input	M8 (Folie 3), Beamer
8	Rollenverteilung	Plenum	M1, M2 , M4, M5, Flipcharts (s.M6) M8, Beamer
5	1. Runde - Arbeitssuche	Markt	Klingel
5	1. Runde - Produktion	Gruppen	
10	1. Runde - Verkauf	Markt	Uhr, Klingel
	1. Runde - Bilanzierung	Einzel	
10	1. Runde - Auswertung	Plenum	
25	2. Runde	(s.o)	(s.o)
5	Reflexion Eröffnung	Plenum	Tafel (s. M9), Beamer, M8 (Folie 8)
5	Puzzle Zusammenhang (Teil 1)	Gruppen	M7 (Teil 1, grau)
2	Puzzle Auflösung	Plenum	M9 (Folie 11)
5	Puzzle Umkehrschluss (Teil 2)	Gruppen	M7 (Teil 2, grau)
1	Ausblick	Plenum	
2	Abschluss / Puffer		
90	Summe der gesamten Zeit in Minuten		

Abschnitt 2: mit ungleichen Startbedingungen

Zeit	Ablauf	Format	Materialien
5	Überleitung	Plenum	
10	Verteilung neue Rollenkarten	Einzel Plenum	M2, 2 x 1.000€
25	3. Runde mit ungleichen Startbedingungen	s.o.	
10	Auswertung ungleiche Startbedingungen	Plenum	
10	Puzzle Erweiterung mit Einschränkungen Markttheorie	Gruppen	M7, Teil 1-3
10	Auswertung Fortsetzung	Plenum	Tafel (s. M9)
15	Einschätzung und Diskussion Startbedingungen in Realität	Plenum Soziometrie und Diskussion	
5	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 Rolle der individuellen Anfangsausstattung für die wohlfahrtstheoretische Wirkung von Märkten analysieren, insbes. den Zusammenhang von Zahlungsbereitschaft und Nutzen.
 - ■ ■ 9.2) ... das marktwirtschaftliche Pareto-Optimum erklären. Dazu seine Bedeutung für Bedürfnisse und Gerechtigkeit diskutieren und die implizit-normativen Annahmen des Prinzips analysieren.
 - ■ ■ 9.2) ... Bedingungen erörtern, unter welchen marktwirtschaftliche Allokation zum Gemeinwohl im Sinne einer allgemeinen nachhaltigen Bedürfnisbefriedigung beitragen kann.
 - ■ ■ 12.1) ... die Ressourcenverteilung zwischen Verhandlungsparteien und die damit einhergehende Verhandlungsmacht als Einflussfaktor auf die Allokation analysieren und erläutern.
 - ■ ■ 12.1) ... vor dem Hintergrund der sozialen (Ungleich-) Verteilung diskutieren, inwiefern verzerrende Marktmacht in marktlichen Austauschbeziehungen und konkret der Preisbildung verbreitet ist.

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.

Abschnitt 1

Zeit	Ablauf	Format	Materialien
5	Einstieg: Rückblick vorheriges Modul Die Moderation (Mod.) erinnert an das vorherige Modul <i>Marktwirtschaft Einführung</i> und zeigt Ihnen dazu mit der Präsentation das Zitat von Mankiw (M9). Dazu fragt sie die TN: <i>stimmt ihr dem Zitat zu?</i> wurden im Spiel die Bedürfnisse bestmöglich erfüllt? Als Überleitung für die folgende Erklärung der erweiterten Spielregeln fragt die Mod. die TN: <i>Im Spiel haben alle ein Budget bekommen. Woher bekommen Konsument*innen in Realität ihr Geld und woher bekommen die Unternehmen die Produkte?</i> Die Mod. fasst das Fazit: → <i>Wir erweitern das Spiel um diesen Schritt der Arbeit und Herstellung und richten unser Augenmerk darauf, inwiefern die Bedürfnisse bestmöglich erfüllt werden.</i>	Plenum	Tafel Beamer, M8 (Folie 2)
2	Erklärung erweitertes Spiel Marktwirtschaft Die Mod. erklärt anhand der Präsentation (M9), welche Anpassungen gegenüber der Version im vorherigen Modul (<i>09 Marktwirtschaft Einführung</i>) an den Rollen und Aufgaben vorgenommen werden. • <i>Konsument*innen sind zunächst auch Arbeitende</i> • <i>Es gibt eine Produktionsphase, um die Güter erst herzustellen.</i> • <i>Wir analysieren, wie die Bedürfnisse erfüllt werden konnten.</i>	Plenum Input	M8, Beamer
8	Rollenverteilung Die angepassten Rollenkarten werden an die TN verteilt (M1, M2) sowie die Konsumübersicht (M3). Alle anderen Materialien, wie die Produktionsanleitung (M4), Firmenschilder (M5), sowie die Produktionsmaterialien (Papier, Stifte, Scheren, Spielgeld) liegen an den Firmentischen. Die TN lesen sich in Ruhe ihre Rollen durch. Bei Bedarf werden Fragen geklärt.	Plenum Einzel Plenum	M1, M2, M3 M4, M5, Flipcharts (s.M6) (M8, Beamer)

5 1. Runde – Arbeitssuche

Die Arbeitenden und die Unternehmen versuchen Arbeitsvereinbarungen zu treffen, d.h. vor allem ob und wie lange sie arbeiten.

Plenum
Markt

Ab hier:
Klingel für
Übergänge

Sobald sie sich einig geworden sind, setzen sie sich.

Die Unternehmer*innen tragen den Lohn und die Gesamtkosten bereits in das Produktionsblatt ein.

5 1. Runde – Produktion

Sobald alle Arbeitenden eine Arbeit gefunden haben, gibt die Mod. das Startsignal (Klingel) für die 2 Minuten Produktion.

Gruppen

Timer (z.B. [Link](#))

Tipps: Die Mod. sollte ggf. während und nach der Produktion herumgehen und - wie auf der Produktionsanleitung (M4) angekündigt - besonders schlampig hergestellte Produkte als mangelhaft aussortieren.

M4

Produktionsmaterialien,
Spielgeld

Diejenigen Arbeitenden, die sich für weniger Arbeitszeit (z.B. nur 90 Sekunden) und mehr Freizeit entscheiden, dürfen in einer dafür vorgesehenen Ecke des Raumes „Schere-Stein-Papier“ spielen.

Nach spätestens 2 Minuten müssen alle ihre Arbeit beenden und die Arbeitenden bekommen den vereinbarten Lohn ausbezahlt.

Die Unternehmen zählen die Menge der hergestellten Güter, überlegen einen Verkaufspreis und schreiben ihn auf das Preisschild.

In der Zeit sammeln sich alle Arbeitenden in der Mitte des Raumes.

10 1. Runde – Verkauf

Die Unternehmen drehen gleichzeitig ihr Preisschild gut sichtbar um. Nun können die Kund*innen möglichst viele Waren zu kaufen.

Plenum
Markt

Für die TN:
Produzierte
Produkte,
Spielgeld

Achtung: 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. Die Firmen müssen für den neuen Preis ein neues Preisschild aufstellen und diesen bis zur nächsten möglichen Zeitpunkt der Preisanpassung unverändert lassen.

Für die Mod.:
Stoppuhr,
Klingel

Die Beobachter*innen übertragen die Preise und Mengen in das Diagramm (siehe Vorlage M6).

Tipps: wenn es nicht genug TN gibt (weniger als 18), dann müssen die Verkäufer*innen selbst die Daten in die Graphik eintragen.

Beobachter:
Flipchart
M6, Stifte

Nach dem alle Käufe getätigt wurden, bzw. spätestens nach 8 Min. bzw. Preisrunden beendet die Mod. den Marktplatz.

Tipps: die Verkäufer*innen dürfen sich auch bewegen, das heißt, die Preise der anderen sichten und Konsument*innen ansprechen.

Optional: Die Mod. unterbricht das Marktgeschehen nach 2 Minuten und fragt, ob alle schon ihre Bedürfnisse bestmöglich erfüllen

konnten. D.h. ob der Markt schon geschlossen werden kann. Vermutlich werden sich sowohl Konsument*innen als auch Unternehmen noch mehr Zeit zum tauschen wünschen. Dies kann später aufgegriffen werden, dass der Tauschmechanismus das Potential birgt, dass Markt-Akteur*innen noch ihren Nutzen erhöhen.

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.

Die Beobachter*innen finalisieren ihre Graphiken (siehe M6a).

5 1. Runde – Auswertung

Die Konsument*innen stellen sich auf einer fiktiven Skala im Raum auf, je nachdem wie viele Produkte sie erwerben konnten, bzw. je nachdem welches Level (Minimum, Standard, Luxus) der Bedürfnisbefriedigung sie erreichen konnten.

Plenum
Soziometrie

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

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.

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.

Die anderen TN dürfen anschließend ergänzen.

Tipps: Hauptinteresse ist, inwiefern Bedürfnisse erfüllt wurden.

25 2. Runde

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

(s.o.)

Tipps: 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.

5 Reflexion Eröffnung

Die Mod. fragt die TN:

Plenum
Gespräch

- *Stimmt ihr dem Zitat vom Anfang jetzt / immer noch zu? Also inwiefern wurden die Bedürfnisse best möglich erfüllt?*
- *Würde sich der Gesamtnutzen noch irgendwie erhöhen lassen?*

	Hierbei sichert die Mod. aus der Musterlösung (M8) den Abschnitt „Bedürfniserfüllung“ an der Tafel / Flipchart. <i>Habt ihr eine logische Erklärung, warum der Marktmechanismus zur bestmöglichen Bedürfnisbefriedigung beitragen kann? Wie hängen Bedürfnisse und Kaufbereitschaft zusammen?</i> <i>Wenn wir zwei Zahlungsangebote von Kunden vergleichen: Was sagt eine höhere Zahlungsbereitschaft über den Nutzen für die Person aus?</i> Als Überleitung zeigt die Mod. das Zitat auf Folie 8 der Präsentation (M8) und fragt die TN: <i>Kann man diese Schlussfolgerung im Umkehrschluss ziehen?</i>		Tafel (s. M9, Bedürfniserfüllung)
5	Puzzle Zusammenhang (Teil 1) Die Mod. teilt die TN in Gruppen von 2-4 Personen und teilt jeder Gruppe das den ersten Teil (grau, Pfeile nach rechts) des Puzzle Zusammenhänge (M7) geschnitten aus. Die Gruppen bringen die Puzzle-Teile in eine logische Reihenfolge.	Gruppen (2-4 Pers.)	M7 Teil 1 (grau)
2	Puzzle Auflösung Wenn alle Gruppen fertig sind, lässt sich die Mod. von den Gruppen mündlich die Reihenfolge vorstellen. Anhand Folie 11 der Präsentation (M8) zeigt die Mod. die Auflösung, sodass die TN ggf. korrigieren können.	Plenum Gespräch	(s. M7) M8, Folie 11
5	Puzzle Umkehrschluss (Teil 2) Die Gruppen überlegen sich, wie sie den Umkehrschluss der logischen Reihenfolge formulieren würde. Also konkret: <i>Wie lässt sich aus dem Marktumsatz bis zurück zu den Bedürfnissen schlussfolgern, wenn man aus der Reihenfolge die Umkehrschlüsse rückwärts zieht?</i> Sobald die einzelnen Gruppen fertig sind, gibt die Mod. Teil 2 des Puzzles (M7, grau, Pfeile nach links) dazu, sodass die Gruppen ihre Überlegungen damit abgleichen können.	Gruppen (2-4 Pers.)	M7, Teil 2 (grau)
1	Ausblick Die Mod. gibt als Ausblick, dass sich die Gruppen in dem anschließenden Teil 2 des Moduls (s.u.) weiter damit beschäftigt.		
2	Abschluss / Puffer		
90	Summe der gesamten Zeit in Minuten		

Abschnitt 2: mit ungleichen Startbedingungen

Zeit	Ablauf	Format	Materialien
5	Überleitung Je nach zeitlichem Abstand zum vorherigen Modul, wird mit den TN deskriptiv gesammelt, was genau passiert ist beim ersten Teil. Dies geht fließend über die die folgende Auswertung.	Plenum	
10	Verteilung neue Rollenkarten Es werden die Zusatzkarten und geerbten Budgets zu Ungleichheit verteilt. Die TN lesen sich diese in Ruhe durch. Etwaige Verständnisfragen dazu werden im Plenum geklärt.	Einzeln Plenum	M2 2 x 1000€
25	3. Runde mit ungleichen Startbedingungen Die in 1. Runde beschriebenen Schritte (s.o.) werden wiederholt, wobei es folgende Veränderungen gibt: Einige haben zeitliche und körperliche Einschränkungen und bekommen (planmäßig) nur einen deutlich geringen Lohn angeboten und ausbezahlt. Einige haben keinerlei finanzielle Rücklagen und müssen das erste Lohnangebot annehmen und dadurch vermutlich einen deutlich niedrigeren Lohn annehmen. Einige haben große Vermögen geerbt und können sich viele Waren sehr einfach zu einem höheren Preis leisten. Tipps: Im Sinne eines klaren Erkenntnisgewinnes müssen die TN ggf. an ihre Rolle als eigennützige Marktakteure erinnert werden, damit sie die Machtasymmetrien ausnutzen. Andernfalls neigen TN dazu, untereinander Milde walten zu lassen und die Ungerechtigkeiten werden weniger deutlich. In letzterem Fall, kann diese „schenk-ökonomische“ Milde als solche in der Reflexion explizit herausgearbeitet werden.	s.o.	
10	Auswertung ungleiche Startbedingungen In einem interaktiven Gespräch werden die Erkenntnisse zu dem Monopol durch gezielte Reflexionsfragen der Mod. erarbeitet und an der Tafel festgehalten (siehe M9): • <i>Wie hat es sich jetzt für euch verschieden angefühlt?</i> • <i>Konnten (weiterhin) alle Bedürfnisse befriedigt werden?</i> • <i>Welchen Einfluss hatten die unterschiedlichen Bedingungen für die Lohn- und Preisverhandlungen?</i>	Plenum	
10	Puzzle Erweiterung mit Einschränkungen Markttheorie Die Mod. teilt die TN wieder in Gruppen von 2-4 Pers. ein. Sie händigt ihnen nochmal das Puzzle Teil 1 und 2 aus sowie Teil 3	Gruppen (2-4 Pers.)	M7 Teil 1-3

mit den grünen zusätzlichen Faktoren aus (Einschränkungen, Erbschaften, Verhandlungsmacht).

Die Gruppen sollen zuordnen, wo diese Faktoren hingehören.

10 Auswertung Fortsetzung

Plenum

Tafel (s. M9)

Die Mod. stellt folgende Fragen:

- *Wichtig: Wie hängen jetzt Zahlungsbereitschaft und Bedürfnisse jetzt zusammen?*
- *Was für ein Gesamtfazit können wir zu Marktwirtschaft und den Bedingungen ziehen?*

Hierbei sichert die Mod. aus der Musterlösung folgende Abschnitte an der Tafel / Flipchart:

- *Zahlungsbereitschaft*
- *Gesamtfazit*

15 Einschätzung und Diskussion Startbedingungen in Realität

Plenum
Soziometrie
und Diskussion

Die TN positionieren sich auf einer imaginären Linie im Raum zwischen „komplett gleich“ und „extrem ungleich“ zu folgender Frage:

- *Wie gleich oder ungleich sind die Startbedingungen / Ressourcen in Realität verteilt?*

Einige Argumente werden angehört. Die Mod. leitet anschließende eine kontroverse Diskussion mit z.B. folgenden Fragen:

- *Was heißt das für die täglichen Marktergebnisse?*
- *Was müsste man ändern, damit der Markt zu Ergebnissen führt die mehr Bedürfnisse erfüllen?*

5 Abschluss / Puffer

Optional: als weiterführende Beschäftigung kann die Mod. den TN die Frage mitgeben: wie entstehen solche Ungleichheiten?

90 Summe der gesamten Zeit in Minuten

VARIANTEN

Weniger als 18 Teilnehmende

Wenn es weniger als 18 Teilnehmende sind, dann wird die Anzahl der Arbeitenden reduziert. Wenn es nur 12 Teilnehmende sind, gibt es 6 Unternehmen und 6 Konsument*innen. Die Beobachtenden Personen fallen dann weg. In diesem Fall müssen die Unternehmen selbst die Graphik (M6) ausfüllen.

Digitale Marktübersicht

Mit etwas mehr Zeit und im Sinne einer gründlicheren Geschäftsdokumentation, kann mit Hilfe der optionalen Materialien M10 jeder Verkauf von den Firmen dokumentiert werden. Danach werden die Ergebnisse von der Moderation oder technisch versierten TN in die Marktübersicht M11 eingetragen. Jede Runde könne so die Grafiken digital angezeigt werden.

ANSCHLUSSMODULE

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.

13 Globale Ungleichheit

Anhand des interaktiven Weltverteilungsspiels erleben die TN die global ungleiche Verteilung von Einkommen, Vermögen, Bildung u.a.m..

Anschließend vertiefen sie in Gruppen die Verteilung und diskutieren mögliche Zusammenhänge zwischen bestimmten Ressourcen (z.B. Bildung, Institutionen, Vermögen) und Einkommen.

Zum Schluss diskutieren die TN Zusammenhänge und Wechselwirkungen der Kapitalarten sowie Auswirkungen auf Marktmacht auf globaler Ebene.

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, die deine Arbeitenden herstellen. Es gibt auf dem Markt mehrere Kund*innen, aber es gibt auch noch andere Verkäufer*innen.

Als Startkapital hast du 200€ sowie deine Produktionsmaterialien.

Überlege, wie viele Waren du circa herstellen lassen möchtest. Die Kunden brauchen 4-8 Kg Lebensmittel pro Person. Bei 12 Kund*innen wären das 48-96 Kg, die von mehreren Verkäufer*innen bedient werden.

Finde Arbeitende und verhandle mit Ihnen ihre Arbeitszeit (max. 2 Min). Du zahlst einen Lohn von 40€ pro Minute.

Gib der Arbeiter*in ihre Aufgabe (Produktionsanleitung), hol dir danach die Ergebnisse ab und zahle den Lohn aus. Du darfst übrigens nicht mitarbeiten.

Verkaufe die Waren zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Hast du z.B. 2 Arbeitende 2 Minuten mit 40€ bezahlt ($2 \times 2 \times 40 = 160€$) und hast insgesamt 40 Kg Lebensmittel, solltest du für mind. 4€ / Kg verkaufen (=160€).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Verkäufer*in Lebensmittel (L2)

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

Als Startkapital hast du 200€ sowie deine Produktionsmaterialien.

Überlege, wie viele Waren du circa herstellen lassen möchtest. Die Kunden brauchen 4-8 Kg Lebensmittel pro Person. Bei 12 Kund*innen wären das 48-96 Kg, die von mehreren Verkäufer*innen bedient werden.

Finde Arbeitende und verhandle mit Ihnen ihre Arbeitszeit (max. 2 Min). Du zahlst einen Lohn von 40€ pro Minute.

Gib der Arbeiter*in ihre Aufgabe (Produktionsanleitung), hol dir danach die Ergebnisse ab und zahle den Lohn aus. Du darfst übrigens nicht mitarbeiten.

Verkaufe die Waren zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Hast du z.B. 2 Arbeitende für 2 Minuten mit 40€ bezahlt ($2 \times 2 \times 40 = 160€$) und hast insgesamt 40 Kg Lebensmittel, musst du für 4€ / Kg verkaufen (=160€).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Verkäufer*in Kleidung (K1)

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

Als Startkapital hast du 200€ sowie deine Produktionsmaterialien.

Überlege, wie viele Waren du circa herstellen lassen möchtest. Die Kunden brauchen 3-6 Stück Kleidung pro Person. Bei 12 Kund*innen wären das 36-72 Stück, die von mehreren Verkäufer*innen bedient werden.

Finde Arbeitende, und verhandle mit Ihnen ihre Arbeitszeit (max. 2 Min). Du zahlst einen Lohn von 40€ pro Minute.

Gib der Arbeiter*in ihre Aufgabe (Produktionsanleitung), hol dir danach die Ergebnisse ab und zahle den Lohn aus. Du darfst übrigens nicht mitarbeiten.

Verkaufe die Waren zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Hast du z.B. 2 Arbeitende für 2 Minuten mit 40€ bezahlt ($2 \times 2 \times 40 = 160€$) und hast insgesamt 16 Stk produziert, musst für 10€ / Stk verkaufen (160€).

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.

Verkäufer*in Kleidung (K2)

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

Als Startkapital hast du 200€ sowie deine Produktionsmaterialien.

Überlege, wie viele Waren du circa herstellen lassen möchtest. Die Kunden brauchen 3-6 Stück Kleidung pro Person. Bei 12 Kund*innen wären das 36-72 Stück, die von mehreren Verkäufer*innen bedient werden.

Finde Arbeitende, und verhandle mit Ihnen ihre Arbeitszeit (max. 2 Min). Du zahlst einen Lohn von 40€ pro Minute.

Gib der Arbeiter*in ihre Aufgabe (Produktionsanleitung), hol dir danach die Ergebnisse ab und zahle den Lohn aus. Du darfst übrigens nicht mitarbeiten.

Verkaufe die Waren zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Hast du z.B. 2 Arbeitende für 2 Minuten mit 40€ bezahlt ($2 \times 2 \times 40 = 160€$) und hast insgesamt 16 Stk produziert, musst für 10€ / Stk verkaufen (160€).

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.

Vermieter*in Zimmer (Z1)

Du vermietest Wohnszimmer, die deine Arbeitenden instandhalten. Es gibt mehrere Mieter*innen, aber es gibt auch noch andere Vermieter*innen.

Als Startkapital hast du 200€ sowie deine Materialien zur Instandhaltung und Renovierung.

Überlege, wie viele Zimmer du ca. bereitstellen lassen möchtest. Die Kunden brauchen 1-2 Zimmer pro Person. Bei 12 Kund*innen wären das 12-24 Stück, die von mehreren Vermieter*innen bedient werden.

Finde Arbeitende, und verhandle mit Ihnen ihre Arbeitszeit (max. 2 Min). Du zahlst einen Lohn von 40€ pro Minute.

Gib der Arbeiter*in ihre Aufgabe (Produktionsanleitung), hol dir danach die Ergebnisse ab und zahle den Lohn aus. Du darfst übrigens nicht mitarbeiten.

Vermiete die Zimmer zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Hast du z.B. 2 Arbeitende für 2 Minuten mit 40€ bezahlt ($2 \times 2 \times 40 = 160€$) und hast insgesamt 8 Zimmer, musst du für 20€ / Stk vermieten (160€).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Vermieter*in Zimmer (Z2)

Du vermietest Wohnszimmer, die deine Arbeitenden instandhalten. Es gibt mehrere Mieter*innen, aber es gibt auch noch andere Vermieter*innen.

Als Startkapital hast du 200€ sowie deine Materialien zur Instandhaltung und Renovierung.

Überlege, wie viele Zimmer du ca. bereitstellen lassen möchtest. Die Kunden brauchen 1-2 Zimmer pro Person. Bei 12 Kund*innen wären das 12-24 Stück, die von mehreren Vermieter*innen bedient werden.

Finde Arbeitende, und verhandle mit Ihnen ihre Arbeitszeit (max. 2 Min). Du zahlst einen Lohn von 40€ pro Minute.

Gib der Arbeiter*in ihre Aufgabe (Produktionsanleitung), hol dir danach die Ergebnisse ab und zahle den Lohn aus. Du darfst übrigens nicht mitarbeiten.

Vermiete die Zimmer zu einem Preis, der mindestens deine **Kosten deckt**. Hast du z.B. 2 Arbeitende für 2 Minuten mit 40€ bezahlt ($2 \times 2 \times 40 = 160€$) und hast insgesamt 8 Zimmer, musst du für 20€ / Stk vermieten (160€).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (1)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnungen aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (2)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (3)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit. und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (4)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (5)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (6)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (7)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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.

Arbeiter*in & Konsument*in (8)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (9)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (10)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (11)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Arbeiter*in & Konsument*in (12)

Deine Rolle: Du arbeitest für eine Firma. Deinen Lohn gibst du anschließend auf dem Markt für Lebensmittel, Klamotten und Wohnung aus.

Frag die Unternehmen nach Arbeit und kläre, wie lange du arbeiten willst (max. 2 Minuten). Dein Lohn beträgt in der Regel 40€ pro Minute.

Hinweis: Vermutlich brauchst du mindestens 40€, um dir anschließend wichtige Güter zu kaufen. Aber es darf auch gerne mehr sein! Wenn du weniger als die 2 Minuten arbeitest kannst du in der übrigen Zeit in der Freizeit-Ecke spielen.

Leiste deine vereinbarte Arbeit und lass dir danach den Lohn auszahlen.

Optional: wenn du kürzer als 2 Minuten arbeitest, darfst du in der Freizeit-Ecke spielen (z.B. Schnick-Schnack-Schnuck).

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 und Bedürfnisse | 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 den du beobachtest. Du achtest dabei auf folgendes: **1.** Welche Preise werden hier verhandelt. **2.** Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils? **3.** Welchen Einfluss hat die Konkurrenz (sowohl der Konsument*innen als auch der Verkäufer*innen) auf die Preisgestaltung?

09 Allokation | Markt und Bedürfnisse | 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 den du beobachtest. Du achtest dabei auf folgendes: **1.** Welche Preise werden hier verhandelt. **2.** Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils? **3.** Welchen Einfluss hat die Konkurrenz (sowohl der Konsument*innen als auch der Verkäufer*innen) auf die Preisgestaltung?

09 Allokation | Markt und Bedürfnisse | 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 den du beobachtest. Du achtest dabei auf folgendes: **1.** Welche Preise werden hier verhandelt. **2.** Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils? **3.** Welchen Einfluss hat die Konkurrenz (sowohl der Konsument*innen als auch der Verkäufer*innen) auf die Preisgestaltung?

09 Allokation | Markt und Bedürfnisse | 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 den du beobachtest. Du achtest dabei auf folgendes: **1.** Welche Preise werden hier verhandelt. **2.** Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils? **3.** Welchen Einfluss hat die Konkurrenz (sowohl der Konsument*innen als auch der Verkäufer*innen) auf die Preisgestaltung?

09 Allokation | Markt und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Beobachter*in (3a) 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 den du beobachtest. Du achtest dabei auf folgendes: **1.** Welche Preise werden hier verhandelt. **2.** Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils? **3.** Welchen Einfluss hat die Konkurrenz (sowohl der Konsument*innen als auch der Verkäufer*innen) auf die Preisgestaltung?

09 Allokation | Markt und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Beobachter*in (3b) 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 den du beobachtest. Du achtest dabei auf folgendes: **1.** Welche Preise werden hier verhandelt. **2.** Wie argumentieren die Kund*innen und die Verkäufer*innen jeweils? **3.** Welchen Einfluss hat die Konkurrenz (sowohl der Konsument*innen als auch der Verkäufer*innen) auf die Preisgestaltung?

09 Allokation | Markt und Bedürfnisse | M1 Rollenkarten

Zusatzinformation Verhandlungsmacht!	Zusatzinformation Verhandlungsmacht!
Verkäufer*in Lebensmittel (L1) Die arbeitenden Personen kommen mit unterschiedlichen Voraussetzungen. Das solltest du unbedingt zu deinem Vorteil nutzen: - Manche können nur weniger Minuten arbeiten. Diese willst du natürlich auch nur für weniger Minuten Arbeit bezahlen. - Manche sind körperlich eingeschränkt und können weniger Produkte herstellen. Ihnen bietest du nur einen geringeren Lohn an. - Außerdem haben die Personen unterschiedliche finanzielle Voraussetzungen. - Manche sind kurz vor dem verhungern und müssen schnell Arbeit finden. Sie werden das erste Angebot annehmen, also auch sehr niedrigen Lohn akzeptieren. Das solltest du ausprobieren und nutzen. Übrigens: Manche haben ein finanzielles Polster und wollen nur zu einem höheren Lohn arbeiten.	Verkäufer*in Lebensmittel (L2) Die arbeitenden Personen kommen mit unterschiedlichen Voraussetzungen. Das solltest du unbedingt zu deinem Vorteil nutzen: Manche können nur weniger Minuten arbeiten. Diese willst du natürlich auch nur für weniger Minuten Arbeit bezahlen. Manche sind körperlich eingeschränkt und können weniger Produkte herstellen. Ihnen bietest du nur einen geringeren Lohn an. Außerdem haben die Personen unterschiedliche finanzielle Voraussetzungen. Manche sind kurz vor dem verhungern und müssen schnell Arbeit finden. Sie werden das erste Angebot annehmen, also auch sehr niedrigen Lohn akzeptieren. Das solltest du ausprobieren und nutzen. Übrigens: Manche haben ein finanzielles Polster und wollen nur zu einem höheren Lohn arbeiten.

Zusatzinformation Verhandlungsmacht!	Zusatzinformation Verhandlungsmacht!
Verkäufer*in Kleidung (K1) Die arbeitenden Personen kommen mit unterschiedlichen Voraussetzungen. Das solltest du unbedingt zu deinem Vorteil nutzen: - Manche können nur weniger Minuten arbeiten. Diese willst du natürlich auch nur für weniger Minuten Arbeit bezahlen. - Manche sind körperlich eingeschränkt und können weniger Produkte herstellen. Ihnen bietest du nur einen geringeren Lohn an. - Außerdem haben die Personen unterschiedliche finanzielle Voraussetzungen. - Manche sind kurz vor dem verhungern und müssen schnell Arbeit finden. Sie werden das erste Angebot annehmen, also auch sehr niedrigen Lohn akzeptieren. Das solltest du ausprobieren und nutzen. Übrigens: Manche haben ein finanzielles Polster und wollen nur zu einem höheren Lohn arbeiten.	Verkäufer*in Kleidung (K2) Die arbeitenden Personen kommen mit unterschiedlichen Voraussetzungen. Das solltest du unbedingt zu deinem Vorteil nutzen: - Manche können nur weniger Minuten arbeiten. Diese willst du natürlich auch nur für weniger Minuten Arbeit bezahlen. - Manche sind körperlich eingeschränkt und können weniger Produkte herstellen. Ihnen bietest du nur einen geringeren Lohn an. - Außerdem haben die Personen unterschiedliche finanzielle Voraussetzungen. - Manche sind kurz vor dem verhungern und müssen schnell Arbeit finden. Sie werden das erste Angebot annehmen, also auch sehr niedrigen Lohn akzeptieren. Das solltest du ausprobieren und nutzen. Übrigens: Manche haben ein finanzielles Polster und wollen nur zu einem höheren Lohn arbeiten.

Zusatzinformation Verhandlungsmacht!	Zusatzinformation Verhandlungsmacht!
Vermieter*in Zimmer (W1) Die arbeitenden Personen kommen mit unterschiedlichen Voraussetzungen. Das solltest du unbedingt zu deinem Vorteil nutzen: • Manche können nur weniger Minuten arbeiten. Diese willst du natürlich auch nur für weniger Minuten Arbeit bezahlen. • Manche sind körperlich eingeschränkt und können weniger Produkte herstellen. Ihnen bietest du nur einen geringeren Lohn an. • Außerdem haben die Personen unterschiedliche finanzielle Voraussetzungen. • Manche sind kurz vor dem verhungern und müssen schnell Arbeit finden. Sie werden das erste Angebot annehmen, also auch sehr niedrigen Lohn akzeptieren. Das solltest du ausprobieren und nutzen. Übrigens: Manche haben ein finanzielles Polster und wollen nur zu einem höheren Lohn arbeiten.	Vermieter*in Zimmer (W2) Die arbeitenden Personen kommen mit unterschiedlichen Voraussetzungen. Das solltest du unbedingt zu deinem Vorteil nutzen: • Manche können nur weniger Minuten arbeiten. Diese willst du natürlich auch nur für weniger Minuten Arbeit bezahlen. • Manche sind körperlich eingeschränkt und können weniger Produkte herstellen. Ihnen bietest du nur einen geringeren Lohn an. • Außerdem haben die Personen unterschiedliche finanzielle Voraussetzungen. • Manche sind kurz vor dem verhungern und müssen schnell Arbeit finden. Sie werden das erste Angebot annehmen, also auch sehr niedrigen Lohn akzeptieren. Das solltest du ausprobieren und nutzen. Übrigens: Manche haben ein finanzielles Polster und wollen nur zu einem höheren Lohn arbeiten.

Zusatzinformation Verhandlungsmacht!	Zusatzinformation Verhandlungsmacht!
Arbeiter*in & Konsument*in (1) Du hast eine kranke 80-jährige Mutter zuhause zu pflegen. Sowie 2 kleine Kinder, die du nachmittags zuhause betreuen musst. Deshalb kannst du nur in Teilzeit arbeiten. Du kannst also immer nur 1 Minute arbeiten und wirst auch nur für 1 Minute bezahlt.	Arbeiter*in & Konsument*in (1) Du bist leider blind auf die Welt gekommen. Du musst also leider auch blind arbeiten, sobald es mit dem Arbeiten losgeht. Gut möglich, dass dir deshalb nur Arbeit zu einem geringeren Lohn angeboten wird. Wenn du nicht genug verdienst oder überhaupt keine Arbeit findest, musst du eben auf dem Marktplatz betteln, ob du Waren oder Geld geschenkt bekommst.

Zusatzinformation Verhandlungsmacht!	Zusatzinformation Verhandlungsmacht!
Arbeiter*in & Konsument*in (3) ! Zusatzinformation Verhandlungsmacht ! Du hast all dein Geld verloren und bist kurz vor dem verhungern. Du musst möglichst schnell eine Arbeit finden. Deshalb nimmst du das erste Arbeitsangebot an, das du bekommst. Auch wenn es ein unverschämte günstiger Lohn ist – besser als nichts! Du kannst auf KEINEN Fall riskieren, dass ein Job-Angebot zurückgezogen wird, weil du mehr Lohn verhandeln willst.	Arbeiter*in & Konsument*in (2) ! Zusatzinformation Verhandlungsmacht ! Du hattest leider einen Unfall und kannst nur noch mit einer Hand arbeiten. Eine Arbeit in der Wohnungsbranche kommt nicht in Frage. Aber Zettel beschriften (Lebensmittel) oder T-Shirts ausschneiden (Kleidung) könnte mit einer Hand klappen – auch wenn du nicht so viel produzieren kannst wie andere Arbeiter*innen. Vermutlich musst du dich auf einen entsprechend niedrigeren Lohn einstellen.

Zusatzinformation Verhandlungsmacht!	Zusatzinformation Verhandlungsmacht!
Arbeiter*in & Konsument*in (5) Deine Fähigkeiten sind beschränkt darauf, dass du zeichnest. Du kannst also ausschließlich in der Lebensmittel Branche arbeiten. Wenn du dort kein Job findest, bleibt dir nur noch das betteln auf dem Marktplatz. Suche also am besten sofort ein Lebensmittel-Unternehmen auf und bitte dort um Arbeit. Du solltest beim Lohn nicht allzu wählerisch sein, denn ein niedriger Lohn ist besser als keiner.	Arbeiter*in & Konsument*in (6) Du kommst aus einer Familie, die seit mehreren Generationen sehr wohlhabend ist. Deshalb hast du von deinen Großeltern eine Million € geerbt. Davon hast du 1000€ bar Zuhause. Die kannst du dir bei der Spielleitung abholen. Du musst also nicht unbedingt arbeiten gehen. Zumindest nicht für Billig-Löhne. Du kannst dir alle Premium Waren leisten und kaufst lieber mal bisschen zu viel als zu wenig – an Geld mangelt es ja nicht. Das gilt auch für die Wohnungen. Gerne hättest du mindestens 2 oder auch bis zu 4 Zimmer. Falls es auf dem Markt nicht genug Wohnungen für alle gibt, kannst du andere Leute locker mit der Miete überbieten. 100-200€ pro Zimmer sind kein Problem. Notfalls auch mehr.

Zusatzinformation Verhandlungsmacht!	Zusatzinformation Verhandlungsmacht!
Arbeiter*in & Konsument*in (7) Deine Eltern haben dir rund 10.000€ vererbt. Davon hast du 1000€ bar Zuhause. Die kannst du dir bei der Spielleitung abholen. Du musst also nicht unbedingt jeden Monat arbeiten gehen. Du kannst Jobangebote auch mal ausschlagen, wenn der Lohn zu schlecht ist. Du kannst dir einige Waren leisten und kaufst lieber mal bisschen zu viel als zu wenig – an Geld mangelt es ja nicht. Das gilt auch für die Wohnungen. Gerne hättest du mindestens 3 Zimmer. Dafür überbietest du notfalls auch andere Wohnungssuchenden auf dem Markt, bzw, zahlst auch gerne einen hohen Preis.	

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				

Anleitung: Instandhaltung Zimmer zum vermieten

1. Folgende Materialien benötigst du zum Produzieren:

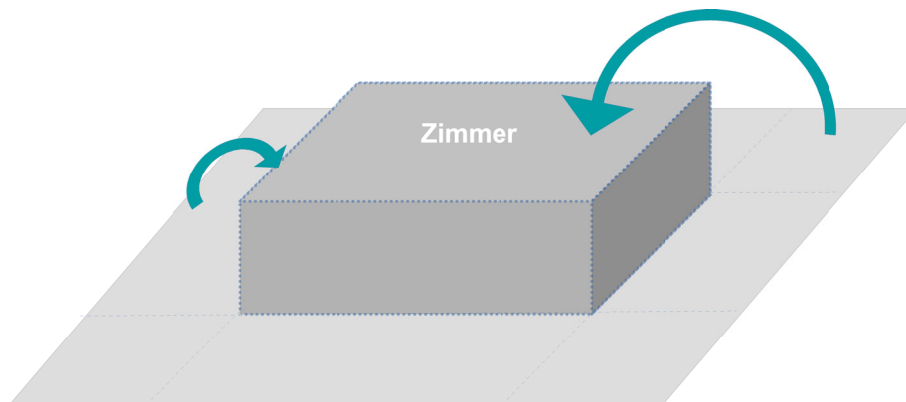
- Papierzettel
- Stift

2. Um ein Zimmer Instand zu halten (Reparaturen, Pflege, Nebenkosten) faltest du ein Papier an allen vier Seiten ein und klappst die Ränder hoch.

- Die Ecken werden innen eingefaltet.
- Die 4 Wände müssen eigenständig oben bleiben.

3. Abschließend (oder vorher) schreibst du das Wort „Zimmer“ in den Boden hinein.

4. ACHTUNG: Nimm dir genug Zeit! Wenn die Wände kaum halten, kann die Moderation die Ware als mangelhaft aussortieren!



Anleitung: Produktion Kleidung

1. Folgende Materialien benötigst du zum Produzieren:

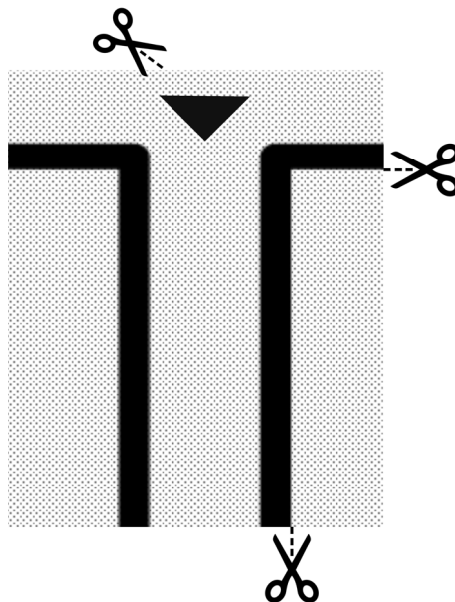
- Schere
- Papier
- Farbstift

2. Um eine Ware Kleidung herzustellen, nimmst du einen (!) der Zettel und schneidest ihn zu einer T-Form zurecht, inkl. einem V-Ausschnitt.

3. Abschließend färbst du die Fläche möglichst deckend mit einem Farbstift.

4. ACHTUNG: nimm dir genug Zeit! Die Moderation kann die Ware als mangelhaft aussortieren, wenn:

- Das Shirt sehr unförmig ausgeschnitten ist.
- Es keinen V-Ausschnitt hat.
- Nur ein kleiner Teil farbig ausgemalt ist.



Anleitung: Produktion Lebensmittel

1. Folgende Materialien benötigst du zum Produzieren:

- Stift
- Stapel Papier

2. Um eine Ware Lebensmittel herzustellen zeichnest du ungefähr dieses Symbol auf einen der Zettel und schreibst anschließend gut lesbar „Lebensmittel“ drüber.



3. **ACHTUNG:** nimm dir genug Zeit! Die Moderation kann die Ware als mangelhaft aussortieren, wenn:

- der Korb sehr unförmig gezeichnet ist
- weniger als 3 senkrechte und 3 horizontale Striche gezeichnet sind!

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

Hier umknicken

Kleidung (3)

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																

Bedürfnisse



Alle Menschen haben grundlegende Bedürfnisse wie z.B. nach Ernährung, Wärme, Sicherheit oder Genuss. Um ihre Bedürfnisse zu erfüllen braucht es

Leistung



Menschen werden aktiv. In einer Gesellschaft mit Arbeitsteilung und Austausch heißt das bezahlte Arbeit. Für ihre Arbeit bekommen sie ...

Einkommen



Der Lohn bzw. das Gehalt steht in der Regel in einem Zusammenhang mit der Arbeitsleistung. Das ist das Einkommen. Dieses ist die Grundlage für ihre ...

Zahlungsbereitschaft



Das bedeutet, dass Menschen fähig und bereit sind, für käufliche Waren einen bestimmten Preis anzubieten. Gibt es Ware in dieser Preishöhe, kommt es zum ...

Tausch am Markt



Es wird Ware gegen Geld zu einem bestimmten Preis getauscht. Dies ist freiwillig. Nach dem Tausch geht es beiden besser, bzw. sie haben davon einen

Nutzen



Nutzen für eine Person heißt in anderen Worten, dass ein Bedürfnis erfüllt werden konnte. Wenn Alle zu ihrem Nutzen getauscht haben, dann führt das zum ...

Gemeinwohl



Das Wohl der Allgemeinheit ist ein Begriff dafür, dass möglichst alle Menschen ihre wichtigsten Bedürfnisse erfüllen konnten und es Ihnen deshalb gut geht.

**Welcher Schritt
folgt auf welchen?**



**Bringt die Begriffe in eine
logische Reihenfolge!**

 Bedürfnisse Alle Menschen haben grundlegende Bedürfnisse wie z.B. nach Ernährung, Wärme, Sicherheit oder Genuss.	 Leistung Wenn Menschen etwas leisten, dann heißt das im Umkehrschluss, sie haben unerfüllte ... Anders herum gilt: Wenn Sie nichts leisten, dann haben Sie auch auch keine unerfüllten ...
 Einkommen Wenn Menschen ein Einkommen zur Verfügung haben, dann ist das erklärbar durch ... Anders herum gilt: wenn Menschen weniger Einkommen haben, dann gab es von ihrer Seite aus weniger ...	 Zahlungsbereitschaft Menschen sind bereit, Geld für Waren anzubieten, auf der Grundlage von ihrem ... Anders herum gilt: Eine geringere Zahlungsbereitschaft heißt, Menschen haben weniger ...



Tausch am Markt

Hinter allen Tauschhandlungen und finanziellen Umsätzen in der Marktwirtschaft steht eine ...

Anders herum gilt: wenn niemand mehr weiter tauschen wollte, dann fehlte es wohl an der ...



Nutzen

Damit Menschen einen möglichst hohen Nutzen haben, d.h. ihre Bedürfnisse erfüllen können, braucht es ...

Anders herum gilt: wenn Bedürfnisse unerfüllt bleiben, dann gab es wohl zu wenig ...



Gemeinwohl

Der Zustand der allgemeinen Zufriedenheit muss heißen, die einzelnen Menschen haben einen hohen ...

Anders herum gilt: von einem geringen Gemeinwohl spricht man, wenn die Einzelnen einen geringen ... haben.

Wie sehen die Schritte im Umkehrschluss aus?



Überlegt euch die Schritte rückwärts als „Rückschlüsse“.
Vergleicht danach die Karten

Einschränkungen

Menschen haben sehr unterschiedliche körperliche und geistigen Fähigkeiten bzw. Einschränkungen. Das hat großen Einfluss auf ihre Möglichkeit zur ...



Verhandlungsmacht

Wer vergleichsweise wenig Ressourcen hat (Rücklagen, Bildung, etc.) sitzt in Verhandlungen häufig am kürzeren Hebel, d.h. hat weniger Macht. Das hat Einfluss auf ...



Erbschaften

Wenn die vorherigen Generationen durch Leistung, Macht oder Zufall ein hohes Vermögen weiterzugeben hat, verändert das bei den Erb*innen die ...



Welche Faktoren verändern den Zusammenhang?

Ordnet die Faktoren genauer den Schritt zu, auf welche sie wirken!

Markt und Bedürfnisse



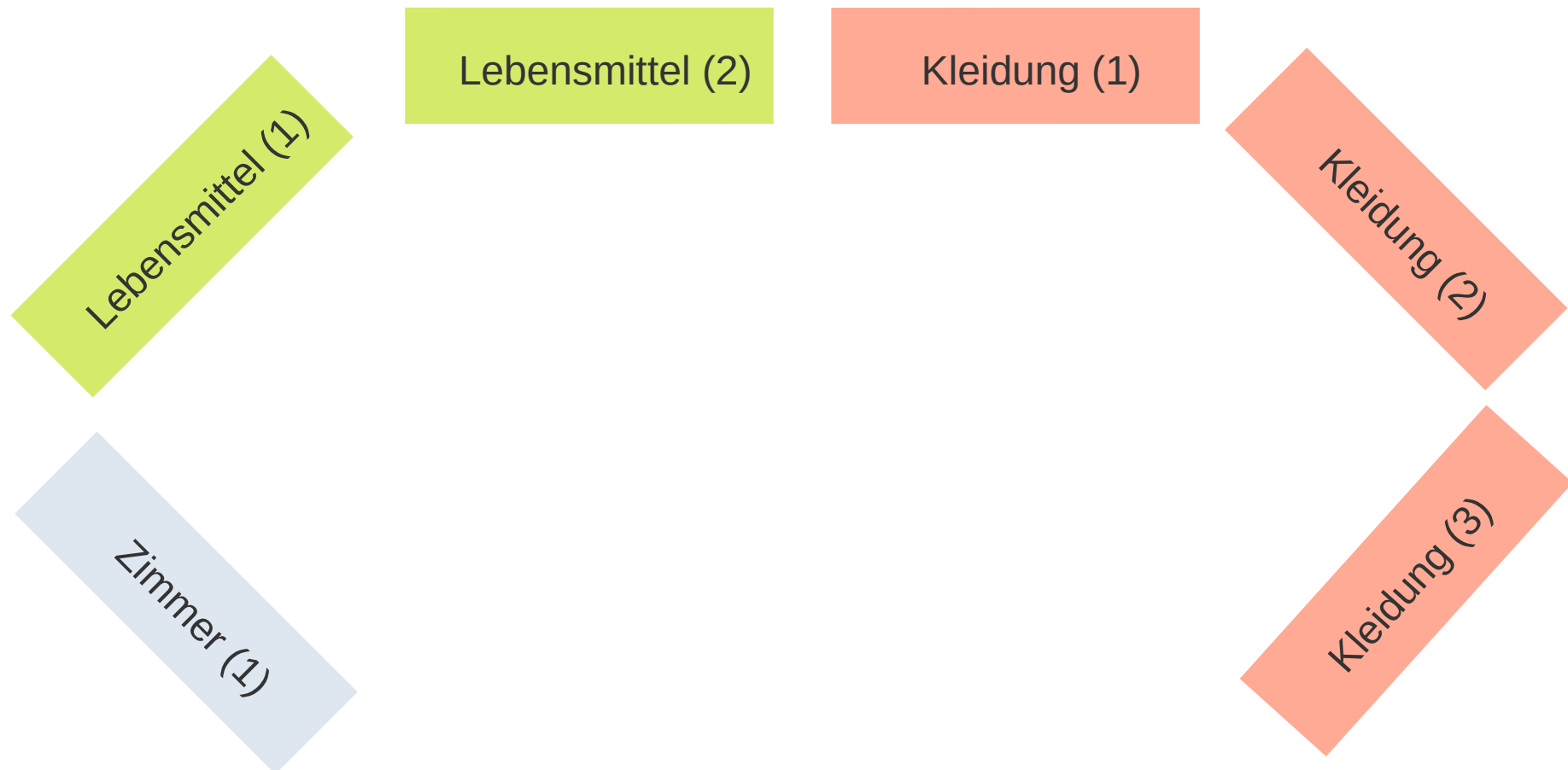
Markt und Bedürfnisse



Obwohl die Einzelnen (...) nur ihre eigenen Ziele verfolgen, werden sie gemeinsam (...) zu einem Marktgleichgewicht geführt, dass den Gesamtnutzen (...) maximiert.

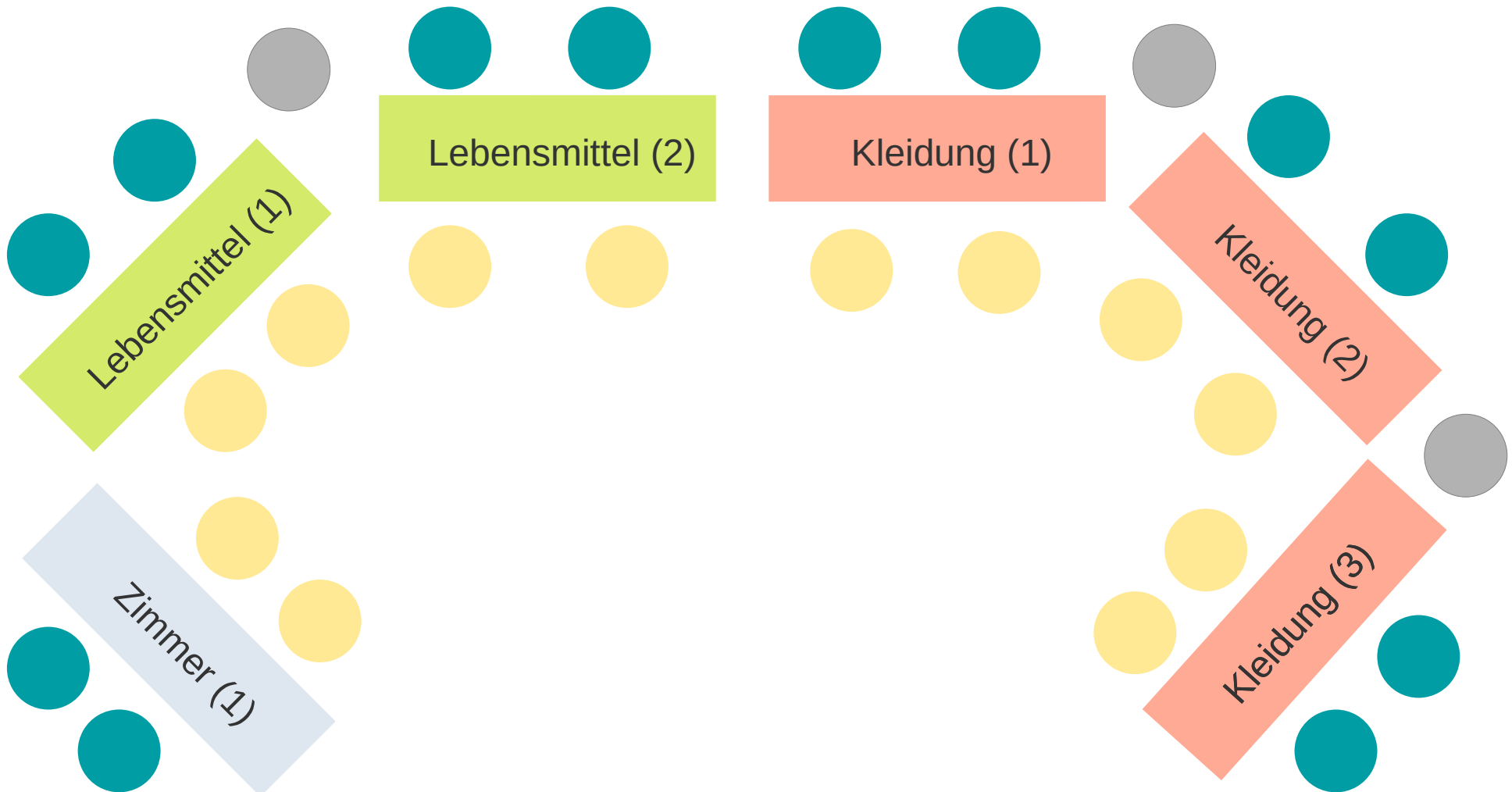
(Mankiw 2018, Lehrbuch, S. 245)

Marktplatz Aufbau

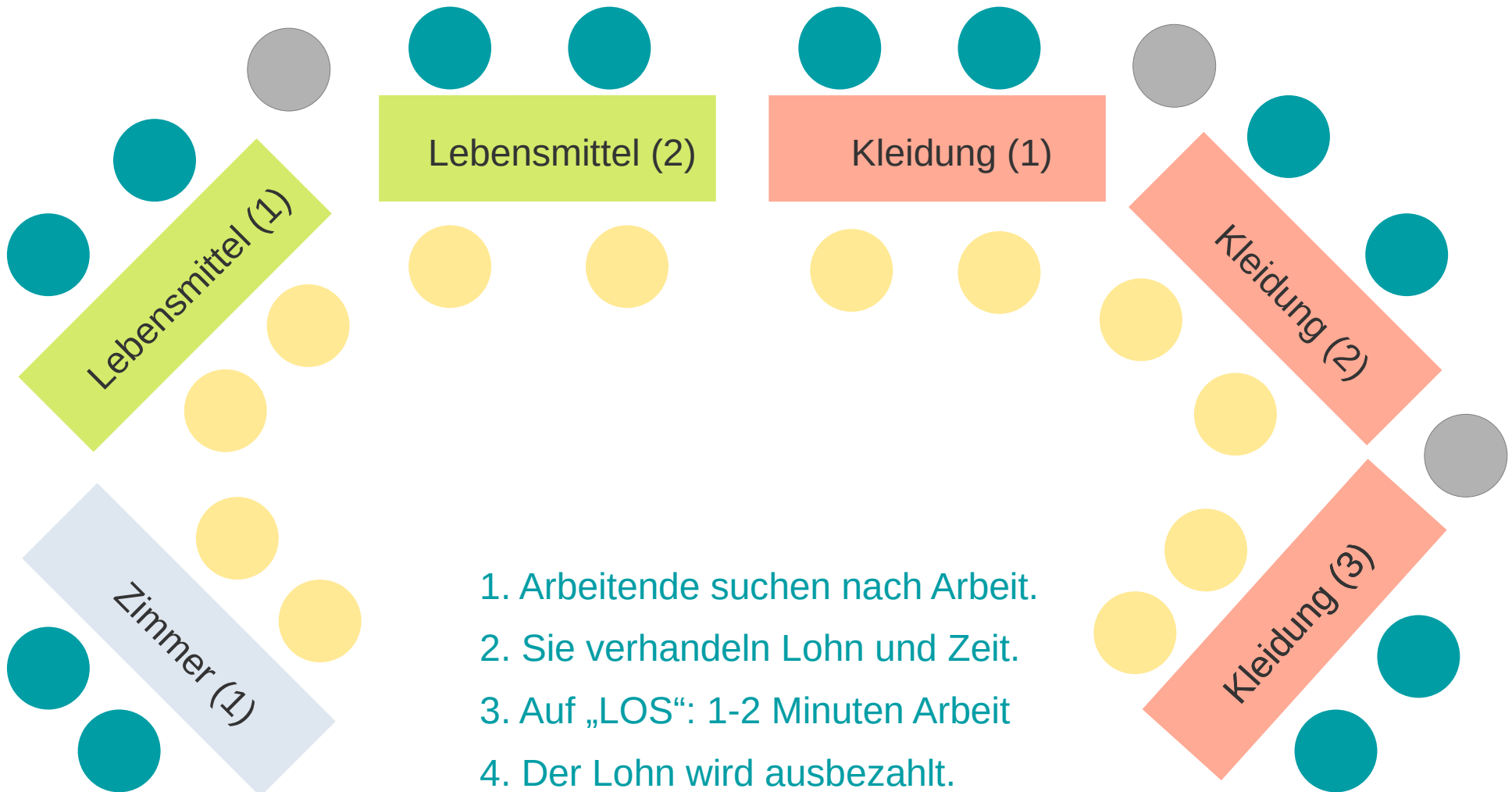
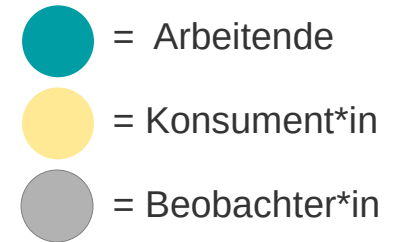


Marktplatz Aufbau

-  = Arbeitende
-  = Konsument*in
-  = Beobachter*in



Marktplatz Aufbau und Ablauf



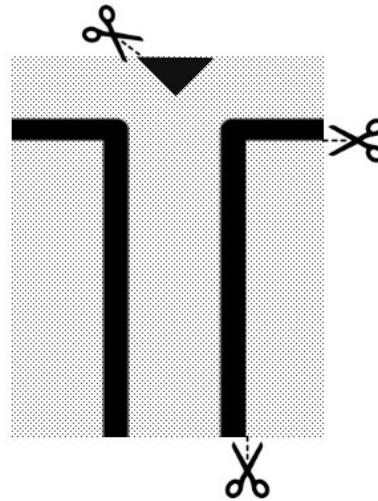
1. Arbeitende suchen nach Arbeit.
2. Sie verhandeln Lohn und Zeit.
3. Auf „LOS“: 1-2 Minuten Arbeit
4. Der Lohn wird ausbezahlt.

Produktion



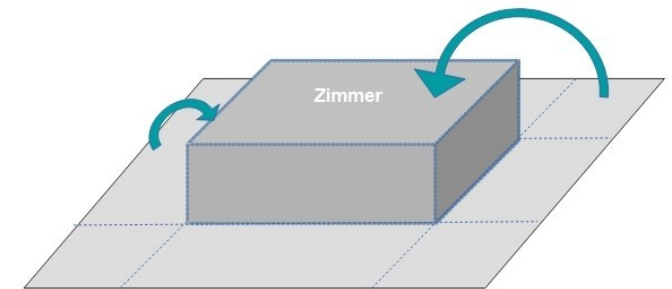
Lebensmittel

~ 8 Stk pro Minute
~ 16 Stk in 2 Minuten
~ 32 Stk bei 2 Arbeitende



Kleidung

~ 4 Stk pro Minute
~ 8 Stk in 2 Minuten
~ 16 Stk bei 2 Arbeitenden

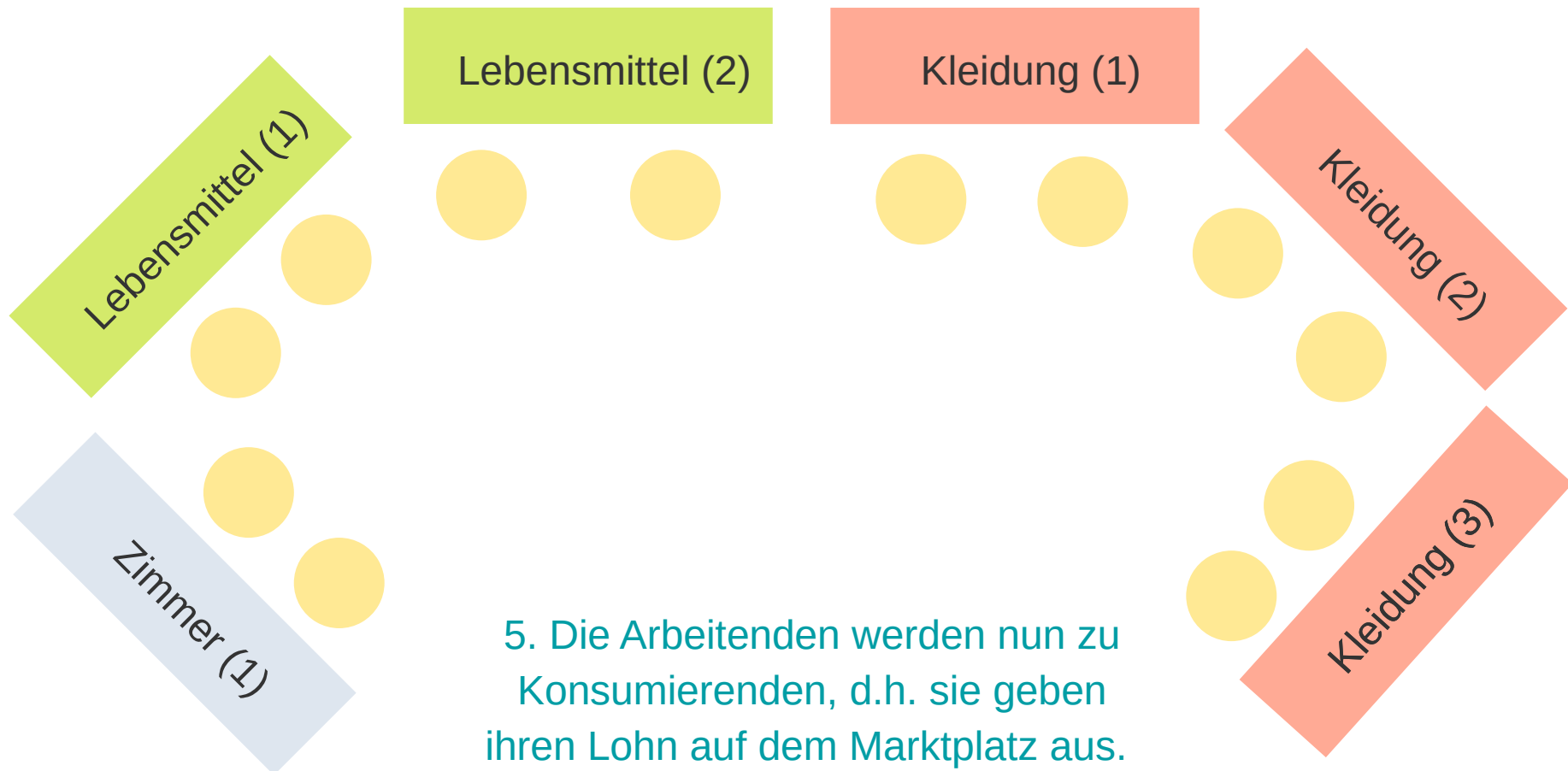


Wohnung

~ 2 Stk pro Minute
~ 4 Stk in 2 Minuten
~ 8 Stk. mit 2 Arbeitenden

Marktplatz Verkauf

-  = Arbeitende
-  = Konsument*in
-  = Beobachter*in



Markt und Bedürfnisse



„Der Nutzen eines Gutes für einen Käufer spiegelt sich in der Zahlungsbereitschaft nieder.“

In anderen Worten:

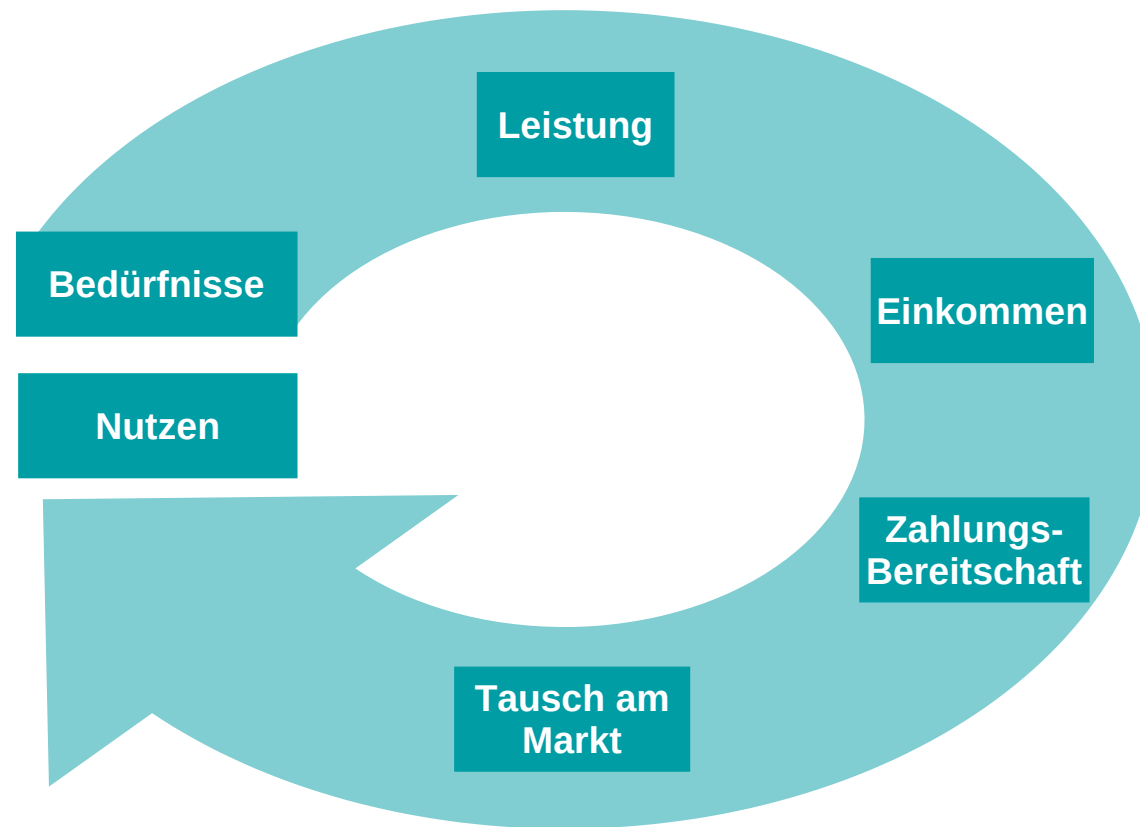
„Die Zahlungsbereitschaft drückt aus, wie hoch der Käufer das Gut wertschätzt.“

(Mankiw 2018, Lehrbuch, S. 225, 226)

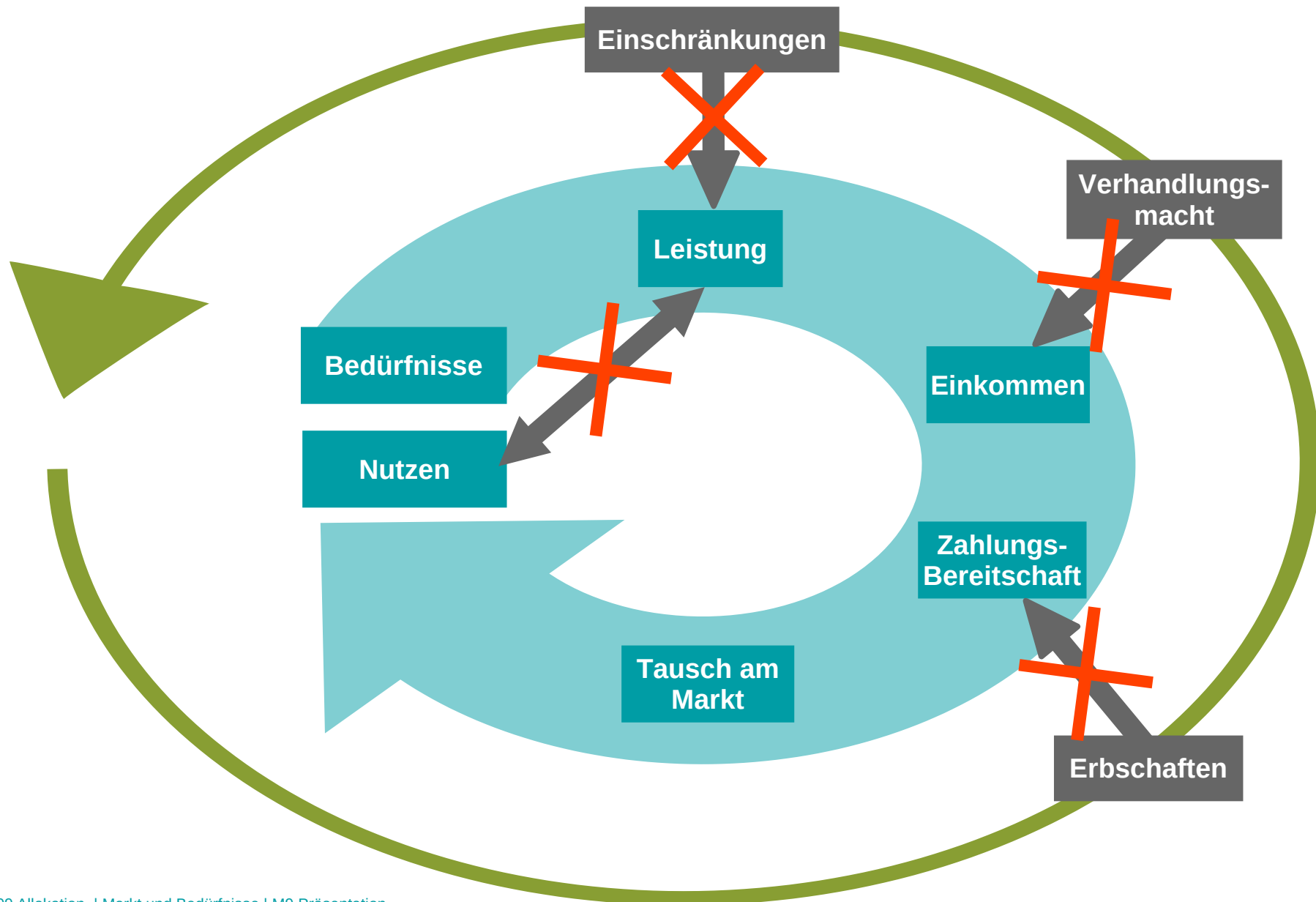
Schlussfolgerung im Umkehrschluss:

„Je höher der Umsatz am Markt, desto höher ist der Gesamtnutzen?“

Schlussfolgerung: Markt und Bedürfnisse



Schlussfolgerung: Markt und Bedürfnisse



M10 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 Bildungsmodule handelt. Diese abgestuften Schritte sind hier farblich wie folgt markiert:

1. **In vorherigen Modulen wurde** zunächst Marktwirtschaft grundsätzlich ausgewertet und hierbei in Abgrenzung das Monopol.
2. **In dem vorliegenden Modul** zu „Marktwirtschaft und Bedürfnisse“ wird im ersten Teil analysiert, inwiefern unterschiedliche Präferenzen zu Leistung, Einkommen und Freizeit bestehen und analysiert inwiefern Marktwirtschaft ein effizienter Mechanismus zur Erfüllung aller Bedürfnisse ist (Wohlfahrtstheorie).
3. **Im zweiten Teil des vorliegenden Moduls** wird gezeigt, wie unterschiedliche Startbedingungen zu abweichenden Ergebnissen führen. Daraufhin wird die Wohlfahrtswirkung von Märkten kritisch analysiert und die ähnliche individuelle Voraussetzungen als eine Bedingung einer wohlfahrtsoptimalen Marktwirtschaft herausgearbeitet.

Frage der Moderation	Musterlösung Sicherung / Tafelbild			
	1. Marktwirtschaft Funktionsweisen	...	... mit Monopol	3. ... mit ungleichen Start-Bedingungen
Wie kamen die Preise zustande? Wovon hängen die Preise ab? Welche Rolle hat hierbei die Konkurrenz gespielt? Wie hat sich das Monopol ausgewirkt? Wie haben sich die Start-Bedingungen auf die Preise 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	Preise durch unterschiedliche Bedingungen und Zahlungsbereitschaften tendenziell verzerrt.
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.			

Inwiefern wurden durch die Wirtschaft die Bedürfnisse erfüllt? Wie würden jetzt mit ungleichen Start-Bedingungen die Bedürfnisse erfüllt?	Bedürfnis-Erfüllung	• Im Prinzip bei allen erfüllt durch Markt. • Bei offenem Bedarf müsste mehr gearbeitet werden.		• Menschen mit schlechteren Startbedingungen können Bedürfnisse teilweise nicht erfüllen.
Warum bieten Menschen Geld für Waren? Bzw. wie hängen Bedürfnisse und Kaufbereitschaft zusammen? Wenn wir 2 Zahlungsangebote von Kunden vergleichen: Was sagt eine höhere Zahlungsbereitschaft über den Nutzen für die Person aus? Können wir bei unterschiedlichen Start-Bedingungen immer noch schlussfolgern, dass eine hohe Zahlungsbereitschaft mit einem höheren Nutzen und stärkerem Bedürfnis einhergeht?	Zahlungs-Bereitschaft	• (höhere) Zahlungsbereitschaft = (höherer) Nutzen für Bedürfnissen. • Bedürfnisse → Leistungsbereitschaft → Einkommen → Zahlungsbereitschaft → Kauf → Nutzen → Gemeinwohl. • Theoretisch ein Umkehrschluss möglich.		• Zufall und soziale Position führen zu unterschiedlichen Chancen. • ... und damit zu unterschiedlicher Zahlungsbereitschaft. • KEIN klarer Zusammenhang mehr zwischen Bedürfnis und Zahlungsbereitschaft. • Marktergebnis also nicht unbedingt im Sinne des Gemeinwohls.
Können wir den Schluss ziehen, dass der Markt die Bedürfnisse so gut wie irgendwie realistisch möglich erfüllt? Welches Gesamtfazit würdet ihr jetzt zu Marktwirtschaft ziehen? Unter welchen Bedingungen führt Sie zur Wohlfahrt?	Gesamtfazit ... und Bedingungen	• Marktwirtschaft KANN zu einer effektiven Erfüllung von Bedürfnissen führen (Gemeinwohl) • Nur wenn alle die gleiche, freie Wahl und Möglichkeiten haben. • <u>Ansonsten:</u> • Marktergebnis nicht unbedingt das „Gemeinwohl“. • unfaire Bedingungen führen zu unfairen Ergebnissen. • Das heißt: geringeres Einkommen ist nicht unbedingt geringere Leistung und geringere Bedürfnisse. • Sondern: Zufall, Glück und Schicksal vorheriger Generationen spielen auch eine Rolle.		

Musterlösung Puzzle

	Einschränkung	Verhandlungs-Macht	Erbschaften		
	↓	↓	↓		
Bedürfnis →	Leistung →	Einkommen →	Zahlungsbereitschaft →	Markt-Tausch →	Nutzen →
← Bedürfnis	← Leistung	← Einkommen	← Zahlungsbereitschaft	← Markt-Tausch	← Nutzen

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															
	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 €			