

A Das Marktexperiment

Quelle:

Holt, Charles: *Classroom Games: Trading in a Pit Market. Journal of Economic Perspectives* 10(1) 1996, S. 193-203

1.	Spielanleitung	8
1.1	Informationen zum Spiel	8
1.2	Allgemeine Hinweise für die Lehrkraft.....	9
1.3	Spielablauf.....	9
1.4	Zeitplanung.....	9
1.5	Ziel des Experiments	10
2.	Spielmaterialien	11
3.	Andockstellen für die Mittelstufe	17
3.1	Thema: Den Markt begriff erklären	17
3.1.1	Lehrplanbezüge.....	17
3.1.2	Anknüpfungspunkte.....	17
3.1.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Zusammentreffen von Angebot und Nachfrage“	17
3.1.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Das Beispiel Ebay“	18
3.2	Thema: Angebots- und Nachfrageüberhang	19
3.2.1	Lehrplanbezüge.....	19
3.2.2	Anknüpfungspunkte.....	19
3.2.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Verkaufspreis und Herstellkosten“	19
3.2.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Kauf eines Neuwagens“	21
3.3	Thema: Die funktionale Beziehung zwischen dem Preis und der angebotenen Menge eines Gutes erläutern und grafisch darstellen	26
3.3.1	Lehrplanbezüge.....	26
3.3.2	Anknüpfungspunkte.....	26
3.3.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Preis und nachgefragte Menge“	26
3.3.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Kauf eines Handys“	28
3.4	Thema: Die funktionale Beziehung zwischen Preis und nachgefragter Menge eines Gutes erläutern und grafisch darstellen	32
3.4.1	Lehrplanbezüge.....	32
3.4.2	Anknüpfungspunkte.....	32
3.4.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Preis und angebotene Menge“	32
3.4.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Angebotene Menge“	34
3.5	Thema: Den Gleichgewichtspreis und die Gleichgewichtsmenge graphisch ermitteln.....	38
3.5.1	Lehrplanbezüge.....	38
3.5.2	Anknüpfungspunkte.....	38
3.5.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Gleichgewichtspreis“	38
3.5.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Gleichgewichtsmenge“	41
4.	Andockstellen für die Oberstufe	45
4.1	Thema: Die Prämissen des vollkommenen Marktes	45
4.1.1	Lehrplanbezüge.....	45
4.1.2	Anknüpfungspunkte.....	45

4.1.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Kaufentscheidung“	45
4.1.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Kaufentscheidung am unvollkommenen Markt“	46
4.2	Thema: Konsumenten- und Produzentenrente	48
4.2.1	Lehrplanbezüge	48
4.2.2	Anknüpfungspunkte.....	48
4.2.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Beispiele aus dem Alltag“	48
4.2.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Kauf eines MP3-Players“	50
4.3	Thema: Marktbegriff.....	54
4.3.1	Lehrplanbezüge.....	54
4.3.2	Anknüpfungspunkte.....	54
4.3.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Resümee des Experiments“	54
4.3.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Das Beispiel Markt“	55
4.4	Thema: Marktpreis als das Ergebnis des Zusammentreffens von Angebot und Nachfrage.....	58
4.4.1	Lehrplanbezüge.....	58
4.4.2	Anknüpfungspunkte.....	58
4.4.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Zusammentreffen der Anbieter und Nachfrager“	58
4.4.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Das Beispiel Aktie“	61
4.5	Thema: Grafische Ermittlung des Gleichgewichtspreises.....	65
4.5.1	Lehrplanbezug.....	65
4.5.2	Anknüpfungspunkte.....	65
4.5.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Gleichgewichtspreis“	65
4.5.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Das Beispiel Aktie: Nachgefragte und angebotene Menge“	68

1. Spielanleitung

1.1 Informationen zum Spiel

In diesem Experiment treten sich die Schüler/innen als Käufer und Verkäufer auf einem Markt gegenüber. In mehreren Verhandlungsrunden (generell fünf Runden, die Anzahl kann auf Wunsch erhöht werden) sollen die Schüler/innen ein Produkt kaufen bzw. verkaufen und dabei den jeweils für sie besten Preis erzielen.

Um das Experiment überschaubar zu halten, wird auf diesem Markt nur ein Produkt angeboten. Hierbei kann es sich, je nach Klassenstufe, um ein abstraktes oder ein konkretes Produkt (z.B. Handy oder MP3-Player) handeln.

Die Schüler/innen werden willkürlich in zwei gleich große Gruppen eingeteilt: Käufer und Verkäufer. Jede Gruppe versammelt sich in einer Ecke des Klassensaals. Danach erhält jeder Teilnehmer seine schriftlichen Anweisungen und eine Gewinnübersicht.

Der Spielleiter (Lehrer/in) erklärt zunächst laut die Anweisungen, die für alle Teilnehmer gelten und erläutert anschließend jeder Gruppe die Anweisungen, die für die Gruppe gelten.

Fragen der Schüler/innen sollten individuell beantwortet werden. Wenn alle Fragen beantwortet sind, und jeder Teilnehmer die Anweisungen verstanden hat, darf jeder Verkäufer einen schwarzen Jeton und jeder Käufer einen roten Jeton (Jetons aus dem Experimentierkasten mithilfe des Losbeutels) ziehen.

Die Zahl auf den schwarzen Jetons stellt die Herstellkosten des Produktes in Euro dar. Der Auftrag des Verkäufers ist es, das Produkt mindestens zu diesem Preis zu verkaufen. Die Differenz aus dem Verkaufspreis und seinen Herstellkosten ist sein Gewinn.

Die roten Jetons weisen das Budget des Käufers aus. Sein Auftrag ist es, das Produkt höchstens zu diesem Preis zu kaufen. Die Differenz zwischen dem Budget und dem Kaufpreis ist sein Gewinn.

Jeder Käufer/Verkäufer kann pro Runde nur eine Einheit des Gutes kaufen bzw. verkaufen. Die Werte der Karten sind geheim und dürfen keinem anderen Mitspieler mitgeteilt werden. Jeder Käufer/Verkäufer darf während einer Runde mit verschiedenen Käufern/Verkäufern verhandeln, bis ein Handel zustande kommt. Der Spielleiter gibt den Beginn der ersten Runde mit einem akustischen Signal (Klingel aus dem Experimentierkasten) bekannt.

Die Teilnehmer haben nun drei Minuten Zeit, um mit einem Mitglied der anderen Gruppe zu verhandeln und sich handelseinig zu werden. Die Zeit wird mit der Sanduhr gemessen (im Experimentierkasten). Wenn ein Käufer und ein Verkäufer sich auf einen Preis geeinigt haben, besiegeln sie das Geschäft mit einem Handschlag, lassen das Geschäft im Transaktionsblatt des Spielleiters eintragen und geben ihren Jeton ab. Es wird geprüft, ob das Geschäft den Spielregeln entspricht. Sollte das Geschäft nicht den Spielregeln entsprechen, erklärt er noch einmal die Regeln und schickt die beiden Teilnehmer zurück auf das Handlungsparkett. Nach erfolgreichem Abschluss setzen sich die beiden Teilnehmer in ihre Gruppenecke und tragen ihren Gewinn in ihre Gewinnübersicht ein.

Der Experimentleiter stoppt die Zeit (generell drei Minuten, kann aber variiert werden) und gibt das Ende der Runde akustisch bekannt. Um den Druck zu erhöhen, kann er die letzten Sekunden anzählen. Nach dem Endsignal dürfen keine Geschäfte abgeschlossen werden. Die bis zum Endsignal gemachten Geschäfte werden aber noch in das Transaktionsblatt aufgenommen. Einige Teilnehmer werden kein Geschäft abschließen. Diese Personen tragen eine Null in ihre Gewinnübersicht ein.

Nachdem alle Geschäfte ins Transaktionsblatt aufgenommen worden sind, beginnt die nächste Runde.

Vor Beginn der nächsten Runde werden zunächst alle Jetons eingesammelt und jeder Käufer darf wieder einen roten und jeder Verkäufer einen schwarzen Jeton ziehen.

Nachdem alle Runden beendet worden sind, sammelt der Experimentleiter die Jetons und die Gewinnübersichten ein. Die Gewinnübersichten werden ausgewertet und den Siegern (z.B. die beiden Käufer und Verkäufer mit dem höchsten Gewinn) wird ein Gewinn ausgezahlt (z.B. Süßigkeiten).

1.2 Allgemeine Hinweise für die Lehrkraft

- Wenn möglich eine/n Kollegin/en mitnehmen, der bei der Durchführung hilft oder eine/n Schüler/in zum Assistenten erklären!
- Wenn möglich sollte ein großer Saal gewählt werden!
- Viel Platz für die Handelszone einplanen!
- Bei der Proberunde genau beobachten, ob alle Schüler/innen das Experiment verstanden haben und gegebenenfalls die Regeln nochmals erklären!
- Während der Durchführung des Experiments so wenig wie möglich eingreifen!
- ACHTUNG: Bei diesem Experiment kann es im Klassensaal je nach Lebhaftigkeit der Schüler/innen sehr laut werden.

1.3 Spielablauf

Die Käufer und die Verkäufer treffen sich in der Mitte des Raumes und haben drei Minuten Zeit um zu verhandeln. Jeder Verkäufer darf mit jedem Käufer verhandeln. Ziel der Verhandlung ist es, einen Preis zu finden, zu dem das Produkt zwischen Verkäufer und Käufer verkauft wird. Es darf nur mit ganzen Eurobeträgen gehandelt werden (1,00 €, 2,00 €, 3,00 € usw.).

Wenn sich ein Verkäufer und ein Käufer auf einen Preis geeinigt haben, schütteln sie sich die Hände und gehen zum Spielleiter am Pult. Der Spielleiter schreibt den ausgehandelten Preis auf und sammelt von den beiden Spielern die Jetons ein. Jeder der beiden Spieler trägt seinen Gewinn in seine Gewinnübersicht ein und wartet auf die nächste Spielrunde.

Können sich ein Verkäufer und ein Käufer nicht auf einen Preis einigen, dann brechen sie am besten die Verhandlungen ab und suchen sich einen anderen Verhandlungspartner.

Es werden fünf Verhandlungsrunden gespielt. Anfang und Ende jeder Spielrunde werden durch eine Klingel bekannt gegeben.

Wenn Käufer und Verkäufer es nicht geschafft haben, einen Kauf abzuschließen, tragen sie bei der Spalte „Gewinn“ 0,00 € ein.

1.4 Zeitplanung

Das Experiment kann in einer Schulstunde (45 Minuten) durchgeführt werden:

- | | |
|---|----------------|
| • Vorbereitung des Saals (Bänke stellen usw.) | ca. 5 Minuten |
| • Einteilen der Gruppen und Erklärung des Experiments | ca. 10 Minuten |
| • Durchführung des Experiments | ca. 25 Minuten |

1.5 Ziel des Experiments

- Die Schüler/innen sollen Begriffe und deren Bestimmungsgründe kennen lernen: Markt, Angebotskurve, Nachfragekurve, Gleichgewichtspreis, Gleichgewichtsmenge;
- Die Schüler/innen sehen, dass es ökonomische Restriktionen und Zielsetzungen von Anbietern und Nachfragern gibt.

2. Spielmaterialien

In diesem Abschnitt finden Sie eine Übersicht aller Materialien und Kopiervorlagen.

Benötigte Materialien	Wo?	Info
Informationsblatt Käufer	Kopiervorlage S. 12	für alle Käufer kopieren
Gewinnübersicht Käufer	Kopiervorlage S. 13	für alle Käufer kopieren
Informationsblatt Verkäufer	Kopiervorlage S. 14	für alle Verkäufer kopieren
Gewinnübersicht Verkäufer	Kopiervorlage S. 15	für alle Verkäufer kopieren
Transaktionsblatt 1 - 5	Kopiervorlage S. 16	für den Spielleiter kopieren
Schwarze Spieljetons (Verkäufer):		
zwei Jetons mit dem Wert 1	im Experimentierkasten	
drei Jetons mit dem Wert 2	im Experimentierkasten	
ein Jeton mit dem Wert 3	im Experimentierkasten	
ein Jeton mit dem Wert 4	im Experimentierkasten	
zwei Jetons mit dem Wert 5	im Experimentierkasten	
drei Jetons mit dem Wert 6	im Experimentierkasten	
zwei Jetons mit dem Wert 7	im Experimentierkasten	
ein Jeton mit dem Wert 8	im Experimentierkasten	
Rote Spieljetons (Käufer):		
zwei Jetons mit dem Wert 3	im Experimentierkasten	
ein Jeton mit dem Wert 4	im Experimentierkasten	
zwei Jetons mit dem Wert 5	im Experimentierkasten	
drei Jetons mit dem Wert 6	im Experimentierkasten	
zwei Jetons mit dem Wert 7	im Experimentierkasten	
ein Jeton mit dem Wert 8	im Experimentierkasten	
ein Jeton mit dem Wert 9	im Experimentierkasten	
drei Jetons mit dem Wert 10	im Experimentierkasten	
eine Klingel	im Experimentierkasten	
eine Sanduhr (Laufzeit 3 Minuten)	im Experimentierkasten	
Hinweisschild „Marktplatz“	im Experimentierkasten	

Die Anzahl der Spieljetons ist abgestimmt auf eine Spieleranzahl von 30 Personen. Wenn die Schüleranzahl nach unten variiert (28, 26, 24, 22 oder 20 Schüler/innen) bietet es sich an, als Erstes die Jetonanzahl zu verringern, von der eine große Anzahl zur Verfügung steht (z.B. roter Jeton mit dem Wert 10, schwarzer Jeton mit dem Wert 6).

Informationsblatt für Käufer der Mittel- und Oberstufe

In jeder der fünf Spielrunden kann ein Käufer einen Kauf abschließen. Ziel des Käufers ist es, das Produkt zu einem möglichst geringen Preis zu kaufen. Der Eurobetrag auf dem Jeton ist der Preis, den der Käufer höchstens bereit ist zu zahlen (sein Budget). Der Käufer darf höchstens diesen Betrag für das Produkt zahlen.

Es darf nur mit ganzen Eurobeträgen gehandelt werden (1,00 €, 2,00 €, 3,00 € usw.).

Der Gewinn des Käufers ergibt sich aus der Differenz zwischen seinem Budget, der auf dem Jeton steht und dem tatsächlich ausgehandelten Preis mit einem Verkäufer.

Beispiel:

Der Betrag auf dem Jeton ist 10,00 € und der ausgehandelte Preis mit einem Verkäufer beträgt 6,00 €. Der Gewinn für den Käufer beträgt in diesem Fall 4,00 €.

Wenn kein Kauf mit einem Verkäufer zustande kommt, gibt der Spieler am Ende der Runde seinen Jeton ab und trägt in seine Gewinnübersicht 0,00 € bei Gewinn ein.

Der Käufer mit dem höchsten Gewinn nach den gespielten Runden hat gewonnen und erhält eine Belohnung.

**Es darf nur während der Preisverhandlungen mit den anderen Spielern gesprochen werden!
Die Spieler dürfen sich ihre Jetons untereinander nicht zeigen!**

Gewinnübersicht für Käufer der Mittel- und Oberstufe

1. Runde	Budget	- vereinbarter Preis	= Gewinn
2. Runde	Budget	- vereinbarter Preis	= Gewinn
3. Runde	Budget	- vereinbarter Preis	= Gewinn
4. Runde	Budget	- vereinbarter Preis	= Gewinn
5. Runde	Budget	- vereinbarter Preis	= Gewinn
			Gesamtgewinn

Informationsblatt für Verkäufer der Mittel- und Oberstufe

In jeder der fünf Spielrunden kann ein Verkäufer einmal sein Produkt verkaufen. Ziel des Verkäufers ist es, das Produkt zu einem möglichst hohen Preis zu verkaufen. Der Eurobetrag auf dem Jeton gibt an, wie viel Euro der Verkäufer ausgeben musste, um das Produkt herzustellen (= Herstellkosten).

Der Verkäufer darf das Produkt nicht zu einem Preis verkaufen, der unter den Herstellungskosten liegt.

Es darf nur mit ganzen Eurobeträgen gehandelt werden (1,00 €, 2,00 €, 3,00 € usw.).

Der Gewinn des Verkäufers ergibt sich aus der Differenz zwischen dem tatsächlich ausgehandelten Preis mit einem Käufer und den Herstellkosten, die auf dem Jeton angegeben sind.

Beispiel:

Die Herstellkosten auf dem Jeton betragen 3,00 € und der ausgehandelte Preis mit einem Käufer beträgt 6,00 €. Der Gewinn des Verkäufers beträgt in diesem Fall 3,00 €.

Wenn ein Verkäufer keinen Kauf abwickelt, gibt er am Ende der Runde seinen Jeton ab und trägt in seine Gewinnübersicht 0,00 € bei Gewinn ein.

Der Verkäufer mit dem höchsten Gewinn am Ende der Spielrunden hat gewonnen und erhält eine Belohnung.

Es darf nur während der Preisverhandlungen mit den anderen Spielern gesprochen werden. Die Spieler dürfen sich ihre Jetons untereinander nicht zeigen!

Gewinnübersicht für Verkäufer der Mittel- und Oberstufe

1. Runde	vereinbarter Preis	- Herstellkosten	= Gewinn
2. Runde	vereinbarter Preis	- Herstellkosten	= Gewinn
3. Runde	vereinbarter Preis	- Herstellkosten	= Gewinn
4. Runde	vereinbarter Preis	- Herstellkosten	= Gewinn
5. Runde	vereinbarter Preis	- Herstellkosten	= Gewinn
			Gesamtgewinn

Transaktionsrunde 1 - 5

Handels- paar	Herstellkosten des Verkäufers (schwarzer Jeton)					ausgehandelter Preis					Budget des Käufers (roter Jeton)				
	Runde					Runde					Runde				
	1.	2.	3.	4.	5.	1.	2.	3.	4.	5.	1.	2.	3.	4.	5.
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
6.															
7.															
8.															
9.															
10.															
11.															
12.															
13.															
14.															
15.															