

## C Tausch in einer arbeitsteiligen Wirtschaft

Quellen:

*Hazlett, Denise: A Search-Theoretic Classroom Experiment with Money. Classroom Experiments, 2001, S. 10.*

*Nagel, Werner: Experimentelles Lernen in der ökonomischen Bildung der Sekundarstufe I. Aachen (Shaker-Verlag) 2006.*

<b>1.</b>	<b>Spielanleitung</b> .....	133
1.1	Informationen zum Spiel.....	133
1.2	Allgemeine Hinweise für die Lehrkraft .....	133
1.3	Zeitplanung .....	134
1.4	Ziel des Experiments.....	134
1.5	Vorbereitung des Spiels .....	135
1.6	Runde 1.....	137
1.7	Weitere Runden .....	137
1.8	Nach dem Spiel.....	137
<b>2.</b>	<b>Spielmaterialien</b> .....	138
<b>3.</b>	<b>Andockstellen für die Unterstufe</b> .....	145
3.1	Thema: Bedürfnisse und Taschengeld .....	145
3.1.1	Lehrplanbezüge.....	145
3.1.2	Anknüpfungspunkte .....	146
3.1.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Anonyme Umfrage“.....	146
3.1.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Bedürfnisse“ .....	149
3.2	Thema: Techniken und Dienstleistungen heute .....	151
3.2.1	Lehrplanbezüge.....	151
3.2.2	Anknüpfungspunkte .....	152
3.2.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Handel mit Geld“.....	152
3.2.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Papier- und Giralgeld“.....	155
3.3	Thema: Entwicklung von Handel und Zahlungsmittel.....	158
3.3.1	Lehrplanbezüge.....	158
3.3.2	Anknüpfungspunkte .....	159
3.3.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Geschichte des Geldes“.....	159
3.3.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Geschichte der deutschen Währung“.....	161
3.4	Thema: Der Euro.....	163
3.4.1	Lehrplanbezüge.....	163
3.4.2	Anknüpfungspunkte .....	164
3.4.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Die Euro-Länder“.....	164
3.4.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Die europäische Währungsunion“ .....	166
3.5	Thema: Weitere Anknüpfungspunkte .....	168
<b>4.</b>	<b>Andockstellen für die Mittelstufe</b> .....	169
4.1	Thema: Wirtschaften mit Geld .....	169
4.1.1	Lehrplanbezüge.....	169
4.1.2	Anknüpfungspunkte .....	170
4.1.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Taschengeld“.....	170

4.1.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Lösung von Geldproblemen“ .....	172
4.2	Thema: Schulden und Verschuldung .....	174
4.2.1	Lehrplanbezüge .....	174
4.2.2	Anknüpfungspunkte .....	175
4.2.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Schuldenentwicklung“ .....	175
4.2.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Der Schuldenberg“ .....	176
4.3	Thema: Konsumverhalten Jugendlicher .....	178
4.3.1	Lehrplanbezüge .....	178
4.3.2	Anknüpfungspunkte .....	179
4.3.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Kids-Verbraucher Analyse 2008“ .....	179
4.3.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Haushalts- und Taschengeldplan“ .....	184
4.4	Thema: Die europäischen Institutionen .....	185
4.4.1	Lehrplanbezüge .....	185
4.4.2	Anknüpfungspunkte .....	186
4.4.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Die europäische Zentralbank“ .....	186
4.4.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Haushaltsdisziplin“ .....	187
4.5	Thema: Bedürfnisse – Bedarf .....	189
4.5.1	Lehrplanbezüge .....	189
4.5.2	Anknüpfungspunkte .....	190
4.5.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Bedürfnisse und Bedarf“ .....	190
4.5.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Geld-Zitate“ .....	192
<b>5.</b>	<b>Andockstellen für die Oberstufe .....</b>	<b>193</b>
5.1	Thema: Naturaltausch in einer Volkswirtschaft .....	193
5.1.1	Lehrplanbezüge .....	193
5.1.2	Anknüpfungspunkte .....	193
5.1.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Lückentext“ .....	193
5.1.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Aussagen zum Naturaltausch in einer Volkswirtschaft“ .....	195
5.2	Thema: Tauschgeschäfte .....	196
5.2.1	Lehrplanbezüge .....	196
5.2.2	Anknüpfungspunkte .....	196
5.2.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Fön egegen Schuhe“ .....	196
5.2.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Wirtschaftsformen“ .....	198
5.3	Thema: Arbeitsteilige Wirtschaft .....	199
5.3.1	Lehrplanbezüge .....	199
5.3.2	Anknüpfungspunkte .....	199
5.3.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Tauschring“ .....	199
5.3.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Tauschvertrag“ .....	200
5.4	Thema: Markt und Preisbildung .....	201
5.4.1	Lehrplanbezüge .....	201
5.4.2	Anknüpfungspunkte .....	201
5.4.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Naturaltauschwirtschaft“ .....	201
5.4.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Grafikinterpretation“ .....	202
5.5	Thema: Naturaltausch .....	203
5.5.1	Lehrplanbezüge .....	203
5.5.2	Anknüpfungspunkte .....	203
5.5.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Karikatur“ .....	203
5.5.2.2	Anknüpfungspunkt 2: Tauschwirtschaft“ .....	205

---

# 1. Spielanleitung

## 1.1 Informationen zum Spiel

Die Schüler/innen haben die Aufgabe, in einer arbeitsteiligen Volkswirtschaft drei Güter untereinander zu tauschen. Dabei werden die Schüler/innen in drei Gruppen eingeteilt, wobei jede Gruppe eines der drei Güter produziert und ein anderes konsumiert. Somit strebt jeder Teilnehmer nach einem Gut, das er selbst nicht produziert (Problem der doppelten Übereinstimmung der Bedürfnisse). Im Laufe des Experiments werden die Schüler/innen erwartungsgemäß selbstständig den Schritt von der Tausch- zur Geldwirtschaft vollziehen, wobei sie erkennen werden, dass eines der zu tauschenden Güter als Tauschmittel am besten geeignet ist. Das Experiment vermittelt die Entstehung und Charakteristika des Geldes, ohne den Begriff selbst im Vorfeld zu nennen.

## 1.2 Allgemeine Hinweise für die Lehrkraft

- Weitere Erläuterungen des Spielablaufs sind während der Lektüre der Anleitung sinnvoll,
- außerdem hat sich das Protokollblatt auf Folie während der Einweisungsphase bewährt;
- es bietet sich an, mit den Schülern/innen eine „Proberunde“ zu spielen;
- eine durch 2 und 3 teilbare Schüleranzahl ist wichtig (ideale Spielerzahl: 12, 18, 24, 30 oder 36). Teilen Sie ggf. Schüler/innen als „Assistenten“ ein, um den Spielablauf zu unterstützen bzw. um auf die korrekte Teilnehmerzahl zu kommen;
- im Vorfeld des Spiels sollten die Begriffe „konsumieren“ bzw. „produzieren“ mit den Schüler/innen erläutert werden,
- es hat sich gezeigt, dass im H-Zweig eine frühzeitige Ankündigung des Spieles Sinn macht. So kann bereits im Vorfeld der grobe Ablauf bekannt gegeben werden. Die Schüler/innen erfassen dann die Spielanleitung in der Erläuterungsphase schneller;
- der Begriff „Geld“ sollte während des gesamten Experiments nicht erwähnt werden;
- die Zahl der Runden ist variabel und kann beliebig während des laufenden Experiments bestimmt werden (Richtwert: 8 Runden);
- das Protokollblatt kurz erklären, dabei aber nichts vorwegnehmen;
- die Protokollblätter sind äußerst wichtig: nur hier wird über die gehandelten Güter Buch geführt; hierauf basiert auch die Auszahlung der Schüler/innen; Basis für spätere Auswertungen.

---

### 1.3 Zeitplanung

Für das Experiment sollten zwei Unterrichtsstunden eingeplant werden. Je nach Klasse kann es länger oder kürzer dauern. Daher bietet es sich an, wenn im Anschluss eine große Pause liegt, die dann ggf. noch genutzt werden kann. Bei Zeitüberschuss kann das Spiel weiter nachbereitet werden.

- Erläuterung 20 Minuten
- Proberunde 10 Minuten
- Spiel (8 Runden) 25 Minuten
- Auswertung, Nachbesprechung 20 Minuten

### 1.4 Ziel des Experiments

Durch das Experiment erkennen die Schüler/innen die eigene Abhängigkeit von erfolgreichen Tauschgeschäften. Durch das Problem der doppelten Übereinstimmung der Bedürfnisse werden die Schüler/innen den Übergang von der Tausch- zur Geldwirtschaft eingehen. Sie werden die Nachteile der Lagerung von kostenintensiven Gütern erkennen, die Gründe für die unterschiedlichen Lagerkosten erfassen und schließlich die Notwendigkeit eines allgemein akzeptierten Tauschmittels erkennen. Sie werden selbstständig die Charakteristika und die Eigenschaften sowie die Vorteile des Geldes kennen lernen.

## 1.5 Vorbereitung des Spiels

### Vorbereitung des Raumes:

Es bietet sich an, einen freien Raum ohne die Schüler/innen vorzubereiten. Es sind drei Handelszonen (A, B, und C zur Entzerrung der vorhandenen Schüler/innen im Klassenraum) sowie die Produktionsstätte mit den vorhandenen Schildern einzurichten. Für die Produktionsstätte bietet sich das Lehrerpult an. Dort werden die Typ-Anstecker und die Handelszonenkärtchen ausgelost und später beim erfolgreichen Tausch (siehe „Das Spiel“) vom Konsumgut zum Produktionsgut gewechselt. Außerdem sollte in jeder Handelszone ein Übersichtsblatt ausgehängt werden.

Weiterhin sollte ein Sitzkreis gebildet werden. Dieser wird in der Einweisungsphase benötigt. Jeder Spieler erhält ein Protokollblatt. Es bietet sich an, dieses als OHP-Folie zur vertiefenden Erklärung vorzubereiten.

### Auslosung der Typen:

Durch die farblichen Anstecker werden die Schüler/innen einem Handelstypen zugeordnet, dem sie das ganze Spiel über entsprechen werden. Die Schüler/innen ziehen einen solchen Anstecker aus dem Losbeutel. Es sollte darauf hingewiesen werden, dass zwar mehrere Schüler/innen zu einem Typ gehören, dass diese jedoch nicht miteinander spielen. Von jedem Typ (1, 2, 3) soll die gleiche Anzahl an Schüler/innen bestehen. Bei 30 Spieler/innen also 10 Personen von Typ 1, 10 Personen von Typ 2 und 10 Personen von Typ 3.

Jeder Spielertyp konsumiert (verbraucht) ein bestimmtes Gut:

- Spielertyp 1 konsumiert nur Schokolade
- Spielertyp 2 konsumiert nur Brot
- Spielertyp 3 konsumiert nur Fisch

In unserer kleinen, arbeitsteiligen Volkswirtschaft hat sich jeder Typ auch auf die Produktion eines Gutes spezialisiert.

### Dabei gilt:

- Spielertyp 1 produziert nur Brot
- Spielertyp 2 produziert nur Fisch
- Spielertyp 3 produziert nur Schokolade

### Erläuterung des Spiels im Sitzkreis:

Nachdem die Informationsblätter und die Protokollblätter an jede/n Schüler/in verteilt wurden, werden sie gemeinsam gelesen. Dabei sollte auf Zwischenfragen der Schüler/innen nach dem Lesen der jeweiligen Abschnitte eingegangen werden. Dies erweckt zwar den Eindruck, dass dadurch die Erläuterung in die Länge gezogen wird, man kann allerdings dann mit einem flüssigeren Spielverlauf rechnen.

### Proberunde:

Jede/r Schüler/in bekommt das Produktionsgut (siehe oben) als Kärtchen in der „Produktionsstätte“ ausgeteilt. Danach lösen die Schüler/innen eine Handelszonenkarte und erfahren so, in welcher Handelszone (A, B oder C) sie ihren Tausch vollziehen dürfen. Bei einer Schüleranzahl von 30 werden sich jeweils 10 Schüler/innen in einer Handelszone treffen. Auf der Karte ist auch eine Zahl vermerkt. Es gibt jeweils eine/n Schüler/in, der/die die gleiche Karte, also die gleiche Zahl, auf der Handelszonenkarte gezogen hat. Nur diese beiden Schüler/innen dürfen in der Handelszone miteinander tauschen. Die anderen

---

Schüler/innen sind zwar in der gleichen Handelszone, dürfen aber nur mit dem/r Partner/in tauschen, der/die die gleiche Nummer auf ihrem/seinen Kärtchen hat. Der Grund der Handelszoneneinrichtung liegt darin, dass die Schüler/innen sich nicht unkontrolliert im Klassenraum treffen sollen, sondern in einer bestimmten Zone.

Bsp.: Schüler/in lost Handelskarte C1:

Der/die Schüler/in begibt sich in die Handelszone „C“ und kann dort mit dem/r anderen Mitspieler/in, die/der auch die Karte „C1“ gezogen hat, tauschen, wenn beide zum Tausch bereit sind.

Wichtig an dieser Stelle ist, dass die Lehrkraft alle Schritte erläutert, sodass sich dieser Spielablauf während der eigentlichen Spielphase automatisiert. Dann sollte man sich mit den Schüler/innen erneut im Sitzkreis treffen und dort die getätigten Tauschgeschäfte zu besprechen. Dabei wird dann auch erneut das Protokollblatt mit den konkreten Fällen erläutert.

---

## 1.6 Runde 1

Wie in der Proberunde zieht jede/r Schüler/in mit Hilfe der Handelszonenkärtchen einen Tauschpartner. Die beiden Tauschpartner treffen sich in der passenden Handelszone. Dann können sie miteinander tauschen. Der Tausch findet grundsätzlich nur mit dem Partner statt, der zugelost wurde. Der Tausch mit anderen Mitspielern ist unzulässig. So kann in jeder Runde nur ein einziger Tausch unter zwei Tauschpartnern stattfinden.

Beim Treffen in der Handelszone gibt es zwei Möglichkeiten:

### Beide Schüler/innen wollen tauschen:

Die Schüler/innen tauschen ihre Güter in Form der Kärtchen aus. Es wird im Verhältnis 1 zu 1 getauscht. Erhält ein/e Schüler/in ihr/sein Konsumgut, so gibt er/sie dieses in der Produktionsstätte ab (es wird also direkt konsumiert) und nimmt sich dort das ursprüngliche Produktionsgut für die nächste Runde. Sie/er schreibt sich 20 Punkte für das erfolgreiche Konsumieren und Produzieren auf und braucht keine Lagerkosten zu zahlen.

Wenn beide Personen tauschen möchten, man aber durch den Tausch nicht das Konsumgut erhält, dann lagert man das erhaltende Gut zu den gegebenen Lagerkosten und bietet es in der nächsten Runde wieder zum Tausch an (in der nächsten Runde werden neue Tauschpartner gezogen).

### (K)einer der Tauschpartner möchte tauschen:

In diesem Fall behalten beide Tauschpartner ihre Güter und nehmen das Gut mit in die nächste Runde. Lagerkosten fallen an.

Nun müssen die Schüler/innen ihr Protokollblatt ausfüllen. Wichtig hierbei ist, dass es nur für erfolgreiches Konsumieren und Produzieren 20 Punkte gibt. Alle Schüler/innen müssen sich Lagerkosten notieren. Die Punkte werden zu der Startpunktzahl von 40 addiert bzw. subtrahiert. Eine neue Runde kann beginnen.

Im Anschluss gehen die Tauschpartner zur Produktionsstätte und teilen ihren Tausch/Nichttausch mit. Sie geben Ihre Handelskärtchen ab und der Spielleiter prüft, ob der Tausch/Nichttausch korrekt ist (Partner müssen gleiches Handelskärtchen in den Händen halten).

## 1.7 Weitere Runden

Zu Beginn jeder Runde werden erneut die Handelspartner gelost. Die Tauschpartner treffen sich in den Handelszonen und können dort ihre Güter tauschen. Wichtig ist, dass das Protokollblatt nach jeder Runde ausgefüllt wird.

## 1.8 Nach dem Spiel

Jetzt sollten die Schüler/innen sich zu dem Spiel austauschen. Sie sollen sich zu ihrer Typeneinteilung äußern und positive sowie negative Rückmeldungen über das Spiel geben. Nun kann auch der Sieger gekürt werden. Es bietet sich an, alle Schüler/innen für das Mitspielen zu belohnen. Nach einer kurzen Pause bzw. in der Folgestunde werden die Leitfragen besprochen.

## 2. Spielmaterialien

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

Benötigte Materialien	Wo?	Info
Informationsblatt für die Schüler/innen	Kopiervorlage S. 139-143	für alle kopieren
Protokollblatt für die Schüler/innen	Kopiervorlage S. 144	für alle kopieren
Hinweisschild „Produktionsstätte“	im Experimentierkasten	
Hinweisschild „Handelszone A“	im Experimentierkasten	
Hinweisschild „Handelszone B“	im Experimentierkasten	
Hinweisschild „Handelszone C“	im Experimentierkasten	
30 Handelskärtchen: Fische	im Experimentierkasten	
30 Handelskärtchen: Schokolade	im Experimentierkasten	
30 Handelskärtchen Brot	im Experimentierkasten	
10 Anstecker rot (Typ 1)	im Experimentierkasten	
10 Anstecker grün (Typ 2)	im Experimentierkasten	
10 Anstecker blau (Typ 3)	im Experimentierkasten	
10 Handelszonenkärtchen A	im Experimentierkasten	
10 Handelszonenkärtchen B	im Experimentierkasten	
10 Handelszonenkärtchen C	im Experimentierkasten	

Die Anzahl der Spieljetons ist abgestimmt auf eine Spieleranzahl von 30 Personen.



---

## **Informationsblatt für die Schüler/innen der Unter- und Mittelstufe / Teil 1**

Willkommen zu unserem Spiel „Tausch in einer arbeitsteiligen Wirtschaft“. Lesen Sie sich die folgenden Punkte gut durch. Es ist einfacher, als es zu Beginn scheint.

### Das Wichtigste zuerst:

Durch Ihren Anstecker sind Sie einem bestimmten Spielertyp zugeteilt: Es gibt die Typen 1, 2 und 3.

Das wichtigste Spielelement sind die verschiedenen Güter: Es gibt Schokolade, Brot und Fisch.

### Dabei gilt:

Jeder Spielertyp konsumiert (verbraucht) ein bestimmtes Gut:

- Spielertyp 1 konsumiert nur Schokolade
- Spielertyp 2 konsumiert nur Brot
- Spielertyp 3 konsumiert nur Fisch

In unserer kleinen, arbeitsteiligen Volkswirtschaft hat sich jeder Typ auch auf die Produktion eines Gutes spezialisiert.

### Dabei gilt:

- Spielertyp 1 produziert nur Brot
- Spielertyp 2 produziert nur Fisch
- Spielertyp 3 produziert nur Schokolade

Damit Sie ein Gut herstellen (produzieren) können, müssen Sie auch ein Gut verbrauchen (konsumieren). Jeder Typ verbraucht natürlich ein anderes Gut, als er selbst herstellt. Sie müssen also mit einem Mitspieler, der Ihnen zugewiesen wird (in jeder Runde wird es ein neu zugewiesener Mitspieler sein), tauschen. Sieger ist die Person mit den meisten Punkten zum Spielabschluss.

---

## **Informationsblatt für die Schüler/innen der Unter- und Mittelstufe / Teil 2**

### **Der Tausch:**

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde besteht die Möglichkeit zum Tausch.

Vor dem Start werden die Anstecker verteilt (nach dem Zufallsprinzip). Bitte befestigen Sie den Anstecker gut sichtbar an Ihrer Kleidung. Sie sind nun einem Handelstyp zugeordnet, den Sie über alle Spielrunden hinweg verkörpern werden. Bitte beachten Sie, dass Sie aber nicht mit den anderen Spielern des gleichen Typs als ein Team zusammenarbeiten, sondern Sie Ihre Interessen alleine vertreten.

### **Jede Runde läuft dann folgendermaßen ab:**

- Ziehen Sie ein Handelszonenkärtchen an der Produktionsstätte (Lehrerpult) mit einem Buchstaben und einer Zahl. Dieses Kärtchen nennt Ihnen die Tauschzone (A, B oder C)
- Lassen Sie sich nun von der Lehrkraft Ihr Produktionsgut austeilen (Typ 1 = Brot, Typ 2 = Fisch, Typ 3 = Schokolade);
- Gehen Sie zur gezogenen Tauschzone. Dort treffen Sie auf einen Mitspieler, der die gleiche Handelszonenkarte (z. B. C1) gezogen hat;
- Versuchen Sie einen Tausch mit Ihrem Partner abzuschließen. Dieser sollte für Sie natürlich möglichst vorteilhaft sein. Dabei müssen Sie das Gut aus Ihrem Besitz gegen das Gut Ihres Tauschpartners eintauschen;
- Getauscht werden können nur ganze Güter (eine Tafel Schokolade, ein Brot oder ein Fisch) im Verhältnis 1:1. (z. B. eine Tafel Schokolade gegen einen Fisch usw.);
- Beide Tauschpartner müssen zum Tausch bereit sein. Das heißt, wenn Sie nicht tauschen möchten, können Sie den Tausch auch ablehnen.

### **Ablauf der Treffen:**

Nach dem Ziehen der Handelszonenkärtchen begeben Sie sich mit Ihrem Produktionsgut in die zugeordnete Handelszone. Hier treffen Sie auf einige Schüler/innen, aber nur mit einer Person dürfen Sie tauschen: derjenigen, die die gleiche Karte (z.B. C1) gezogen hat.

Bei den Treffen der Tauschpartner gibt es zwei Möglichkeiten:

#### **Möglichkeit 1: beide Tauschpartner wollen tauschen:**

Bekommen Sie von Ihrem Tauschpartner das Gut, das Sie auch verbrauchen (konsumieren) (Bsp. Typ 1: Schokolade), so war Ihr Tausch sehr erfolgreich. Sie müssen danach das getauschte Gut in der Produktionszone abgeben, da sie es sofort konsumiert haben und dürfen sich 20 Punkte auf Ihrem Protokollblatt notieren. Beim Start der zweiten Runde werden Sie in der Produktionszone ein neues Gut (das ursprünglich Produktionsgut) herstellen (es dort abholen) und in eine neue Runde starten.

Erhalten Sie für Ihren Tausch aber ein anderes Gut als das, das Sie konsumieren, so müssen Sie es bis zur nächsten Runde lagern und können dann in der nächsten Runde versuchen, einen vorteilhafteren Tausch abzuschließen. Vorerst fallen hierfür aber Lagerkosten an (siehe unten). In der neuen Runde ziehen Sie wieder Handelskärtchen und mit großer Wahrscheinlichkeit werden Sie auf einen neuen Tauschpartner treffen, mit dem hoffentlich ein möglichst günstiger Tausch zustande kommt.

#### **Möglichkeit 2: einer der beiden Tauschpartner ist nicht zum Tausch bereit:**

Das Gut, das sich in Ihrem Besitz befindet, muss bis zur nächsten Runde gelagert werden. Es entstehen Lagerkosten (siehe unten).

### Nach dem Tausch/Nichttausch:

Die Partner begeben sich zur Produktionszone und teilen den Tausch/Nichttausch mit. Gleichzeitig prüft die Lehrkraft, ob die beiden Partner miteinander tauschen durften (gleiches Handelszonenkärtchen) und segnet somit den Tausch/Nichttausch ab.

Wenn Sie das Gut konsumieren konnten, geben Sie es nach der ersten Runde bei der Produktionsstätte als Zeichen des Konsumierens ab und nehmen sich für die zweite Runde wieder ein Produktionsgut.

### Die Punkte:

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erhalten. Die Punktzahl ist besonders hoch, wenn Sie Ihr Verbrauchsgut (Konsumgut) im Tausch erhalten und dieses somit auch verbrauchen können. Dafür erhalten Sie 20 Punkte.

Können Sie das getauschte Gut nicht verbrauchen, da es sich nicht um Ihr Konsumgut handelte, müssen Sie es in die nächste Runde mitnehmen. Dieses Gut muss folglich bis zur nächsten Runde gelagert werden. Somit sind Sie verpflichtet, einen Punkteabzug für Lagerkosten auf Ihrem Protokollblatt einzutragen. Dieser ist je nach Art des Lebensmittels unterschiedlich hoch.

Die entstandenen Lagerkosten werden dann in der entsprechenden Runde abgezogen.

### Übersicht der Lagerkosten

Produkt	Lagerkosten (Abzug)
Schokolade	1 Punkt
Brot	4 Punkte
Fisch	9 Punkte

Ganz wichtig: Alle Aktivitäten müssen Sie nach jeder Runde in Ihr Protokollblatt eintragen!

### Bevor es losgeht:

Jeder Spielerin startet mit einem Punktestand von 40 Punkten und einem Produktionsgut (Schokolade, Brot oder Fisch).

Tragen Sie Ihren Namen, Ihren Typ und Ihr Startprodukt (welches Sie produzieren) in das Protokollblatt ein.

Gewinner des Spieles ist derjenige, der zum Schluss die meisten Punkte hat.

---

## **Informationsblatt für die Schüler/innen der Oberstufe / Teil 1**

Willkommen zu unserem Spiel „Tausch in einer arbeitsteiligen Wirtschaft“. Lesen Sie sich die folgenden Punkte gut durch. Es ist einfacher, als es zu Beginn scheint.

### **Das Wichtigste zuerst:**

Durch Ihren Anstecker sind Sie einem bestimmten Spielertyp zugeteilt: Es gibt die Typen 1, 2 und 3.

Das wichtigste Spielelement sind die verschiedenen Güter: Es gibt Schokolade, Brot und Fisch.

### **Dabei gilt:**

Jeder Spielertyp konsumiert (verbraucht) ein bestimmtes Gut:

- Spielertyp 1 konsumiert nur Schokolade
- Spielertyp 2 konsumiert nur Brot
- Spielertyp 3 konsumiert nur Fisch

In unserer kleinen, arbeitsteiligen Volkswirtschaft hat sich jeder Typ auch auf die Produktion eines Gutes spezialisiert.

### **Dabei gilt:**

- Spielertyp 1 produziert nur Brot
- Spielertyp 2 produziert nur Fisch
- Spielertyp 3 produziert nur Schokolade

Damit Sie ein Gut produzieren können, müssen Sie auch ein Gut konsumieren. Jeder Typ verbraucht natürlich ein anderes Gut, als er selbst herstellt. Sie müssen also mit einem Mitspieler, der Ihnen zugelost wird (in jeder Runde wird es ein neu zugeloster Mitschüler sein), tauschen. Sieger ist die Person mit den meisten Punkten zum Spielabschluss.

## Informationsblatt für Schüler/innen der Oberstufe / Teil 2

Herzlich Willkommen zum Spiel „Tausch in einer arbeitsteiligen Wirtschaft“. Das Spiel wird über 8 Runden gespielt und läuft folgendermaßen ab:

- Sie ziehen aus dem Losbeutel einen Chip, der Ihnen einen bestimmten Typ (Typ 1, 2, oder 3) zuweist.
- Außerdem ziehen Sie ein Handelszonenkärtchen. Gehen Sie bitte in die Handelszone, die Ihnen das Kärtchen zuweist.
- Das Handelszonenkärtchen zeigt Ihnen nicht nur die Handelszone (A, B oder C), sondern auch eine Zahl, die in Ihrer Handelszone nur zweimal vergeben ist. Finden Sie in Ihrer Handelszone den Tauschpartner, der die gleiche Zahl auf seiner Handelszone vermerkt hat.
- Mit diesem Tauschpartner können Sie – wenn der Tausch für Sie Vorteile bringt - einen Tausch abschließen.
- Es können immer nur ganze Güter (ein Tafel Schokolade, ein Fisch und ein Brot) unterschiedlicher Art im Verhältnis 1:1 getauscht werden, wobei beide Tauschpartner zum Tausch bereit sein müssen.
- Jedes Treffen innerhalb der Tauschphase kann wie folgt aussehen:

### 1) Beide Tauschpartner wollen tauschen:

Für die Tatsache, dass beide tauschen werden, erhalten beide Partner 20 Punkte. Wenn es sich bei dem Gut Ihres Tauschpartners um Ihr Konsumgut handelt (das Konsumgut für Typ 1 ist z.B. Schokolade), dann werden Sie das Gut automatisch konsumieren und gleichzeitig ein neues Gut, Ihr Produktionsgut, herstellen (das Produktionsgut von Typ 1 ist Brot). Wenn es sich aber nicht um Ihr Konsumgut handelt, dann werden Sie das Gut bis zur nächsten Runde lagern. Hierfür fallen Lagerkosten für das jeweilige Lagergut in Form von Punktabzug an, die je nach Art des Lebensmittels unterschiedlich hoch sind.

### 2) Einer der beiden Tauschpartner ist nicht zum Tausch bereit:

In diesem Falle werden auch keine Punkte vergeben. Für diesen Fall lagern Sie das Gut, das Sie aktuell besitzen, bis zur nächsten Runde. Hierfür fallen Lagerkosten an.

### Lagerkosten:

Produkt	Lagerkosten (Abzug)
Schokolade	1 Punkt
Brot	4 Punkte
Fisch	9 Punkte

Ihr Ziel ist es, während des Experiments möglichst viele Punkte zu bekommen, da das ein Maß für Ihre Zufriedenheit darstellt. Tragen Sie nach jeder Runde alle Aktivitäten in Ihr Protokollblatt ein.

Jeder Teilnehmer startet mit einem Punktestand von 40 Punkten und einer Einheit des Gutes, das er produziert. Bitte übertragen Sie nun Ihren Namen, Ihren Typ und Ihr Gut, mit dem Sie starten (das Sie produzieren) in das Protokollblatt ein.

**Protokollblatt für die Schüler/innen der Unter-, Mittel- und Oberstufe**

Name: \_\_\_\_\_ Typ: \_\_\_\_\_

Runde	Gut vor dem Handel	Name des Tauschpartners	Typ des Partners (Nummer)	Gut des Tauschpartners	Tausch: ja / nein	Punkte: (20 ja, 0 nein)	Lagerkosten	Gesamtpunkte (Startpunkte 40)
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								