

D Matching Prozesse

Quellen:

Hauptert, Michael J.: Labor Market Experiment, Journal of Economic Education, 27 (1996), S. 300-308.

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

1.	Spielanleitung	208
1.1.	Informationen zum Spiel.....	208
1.2	Allgemeine Hinweise für die Lehrkraft	209
1.3	Beispiel für das Protokollblatt	211
1.4	Zusatzregel für die Runde 2	212
1.5	Beispiel für das Protokollblatt in Runde 2	212
1.6	Zusatzregel für die Runde 3	213
1.7	Beispiel für das Protokollblatt in Runde 3	214
1.8	Zeitplanung	215
1.9	Ziel des Experiments	215
2.	Spielmaterialien	216
3.	Andockstellen für die Mittelstufe	221
3.1	Thema: Die Notwendigkeit einer Berufsausbildung erklären.....	221
3.1.1	Lehrplanbezüge.....	221
3.1.2	Anknüpfungspunkte	221
3.1.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Resümee des Experiments“.....	221
3.1.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Arbeitslosenquote“.....	222
3.2	Thema: Beendigung des Arbeitsverhältnisses.....	225
3.2.1	Lehrplanbezüge.....	225
3.2.2	Anknüpfungspunkte	225
3.2.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Kündigung“	225
3.2.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Arbeitsverhältnisse“	227
3.3	Thema: Anbahnung eines Berufsausbildungsvertrages.....	229
3.3.1	Lehrplanbezüge.....	229
3.3.2	Anknüpfungspunkte	229
3.3.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Suchen eines Ausbildungs- oder Arbeitsplatzes“	229
3.3.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Schulabschluss. Und dann?“	230
3.4	Thema: Abschluss und Inhalte eines Berufsausbildungsvertrages	234
3.4.1	Lehrplanbezüge.....	234
3.4.2	Anknüpfungspunkte	234
3.4.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Ausbildungsvertrag“	234
3.4.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Beweis für einen Ausbildungsplatz“	235
3.5	Thema: Pflichten des Arbeitgebers und des Arbeitnehmers	238
3.5.1	Lehrplanbezüge.....	238
3.5.2	Anknüpfungspunkte	238
3.5.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Rechte und Pflichten“	238
3.5.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Pflichten der Arbeitgeber und Arbeitnehmer“	240
4.	Andockstellen für die Oberstufe	243

4.1	Thema: Ursachen der Arbeitslosigkeit	243
4.1.1	Lehrplanbezüge.....	243
4.1.2	Anknüpfungspunkte	243
4.1.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Sinkende Nachfrage. Steigende Löhne“.....	243
4.1.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Ursachen der Arbeitslosigkeit“	246
4.2	Thema: Kennziffern zur Messung der Beschäftigung auf dem Arbeitsmarkt	249
4.2.1	Lehrplanbezüge.....	249
4.2.2	Anknüpfungspunkte	249
4.2.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Arbeitslosen- und Erwerbsquote“	249
4.2.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Arbeitslose in Deutschland“	251
4.3	Thema: Formen der Arbeitslosigkeit	254
4.3.1	Lehrplanbezug.....	254
4.3.2	Anknüpfungspunkte	254
4.3.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Gründe für Arbeitslosigkeit“.....	254
4.3.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Formen der Arbeitslosigkeit“	260
4.4	Thema: Rahmenbedingungen der Arbeitsnachfrage.....	263
4.4.1	Lehrplanbezüge.....	263
4.4.2	Anknüpfungspunkte	263
4.4.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Der Arbeitsmarkt“.....	263
4.4.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Rahmenbedingungen der Arbeitsnachfrage“.....	264
4.5	Thema: Auswirkungen der Arbeitslosigkeit	270
4.5.1	Lehrplanbezüge.....	270
4.5.2	Anknüpfungspunkte	270
4.5.2.1	Anknüpfungspunkt 1: „Kündigung und ihre Folgen“.....	270
4.5.2.2	Anknüpfungspunkt 2: „Auswirkungen der Arbeitslosigkeit“	275

1. Spielanleitung

1.1. Informationen zum Spiel

Die Schüler/innen nehmen in diesem Experiment die Rolle von Berufsanfänger ein. Bei ihrer Suche nach einem Job kennen sie zwar die mögliche Vergütung, die auf diesem Arbeitsmarkt gezahlt wird, nicht jedoch deren Verteilung (sie wissen also nicht, wie viele Unternehmen welche Vergütung zu zahlen bereit sind).

Das Experiment läuft über drei Runden. Jede Runde besteht aus 20 Perioden (z. B. Wochen). Vor jeder Runde können sich die Schüler/innen entscheiden, ob sie einen Arbeitsplatz suchen möchten oder nicht. Alle, die sich am Arbeitsmarkt beteiligen möchten, lassen sich von der Lehrkraft registrieren und warten ab, welche Vergütung angeboten wird. In jeder Periode wird aus einem Lostopf ein Vergütungssatz gezogen und öffentlich verkündet (Anschrieb an Tafel/OHP). Alle Schüler/innen tragen ihn in ihre Tabelle ein. Die Arbeitssuchenden müssen jeweils entscheiden, ob sie das Vergütungsangebot annehmen oder ablehnen möchten. Diese Entscheidung beruht auf unvollständigen Informationen: alle Arbeitssuchenden kennen die Vergütungen, die bis dahin geboten wurden, aber sie wissen nicht, welche Vergütungen noch in den verbleibenden Perioden gezogen werden. Nimmt ein/e Schüler/in ein Lohnangebot an, so ist sie/er ab der nächsten Periode beschäftigt und bezieht den zugehörigen Lohn für alle weiteren ausstehenden Perioden dieser Runde. Das Arbeitsverhältnis ist also für die gesamte Runde fix. Ihre/seine getroffene Entscheidung ist nicht mehr rückgängig zu machen. Gleichzeitig hat er/sie damit aber auch ein festes Einkommen, das sich als Produkt aus Vergütungssatz und ausstehender Periodenzahl ergibt. Dieses Einkommen kann ihr/ihm niemand mehr nehmen. Daher ist genaues Abwägen gefragt, um ein möglichst hohes Endergebnis zu erzielen.

Runde 1 ist die Basisrunde, hier gibt es keine zusätzlichen Variablen, der Ablauf entspricht den obigen Ausführungen.

In Runde 2 ist die Entscheidung für eine Arbeitsplatzsuche nun mit Kosten verbunden: unabhängig davon, ob ein Angebot angenommen oder abgelehnt wird, müssen die Schüler/innen 100,00 € Kosten pro teilgenommener Periode in ihre Tabelle eintragen. Diese Kosten stehen zum Beispiel für die Kosten einer Bewerbung (Kleidung, Mappen, Anfahrt...) oder auch für die Zeit, die mit dem Lesen von Annoncen verbracht wird. Einige Schüler/innen werden sich nicht am Arbeitsmarkt beteiligen wollen, um so die Kosten zu sparen. Wenn die Suchkosten höher eingeschätzt werden als der erwartete Gewinn, ist dies eine rationale Strategie. In der Nachbesprechung kann auf diesen Punkt eingegangen werden, insbesondere auf die Tatsache, dass es auch am echten Arbeitsmarkt Menschen gibt, die aus Frustration gar nicht mehr suchen.

In Runde 3 werden die Suchkosten nun durch Arbeitslosengeld ersetzt. Das Arbeitslosengeld in Höhe von 200,00 € (entspricht ungefähr 60% der durchschnittlichen Vergütung, also an die Realität angelehnt) wird über maximal zehn Perioden gezahlt, in denen ein Teilnehmer zwar einen Job sucht, aber kein Angebot akzeptiert hat.

Vor Beginn jeder Periode fragt der Lehrkörper, wie viele Schüler/innen beschäftigt sind und wie viele eine Arbeit suchen. In jeder Runde kann die Zahl der Beschäftigten im Vergleich zur Vorrunde nur wachsen, niemals sinken, da ja Kündigungen per Spielregel ausgeschlossen sind. Diese Zahl schreibt der Lehrkörper an die Tafel. Die Schüler/innen können sie dann in ihre Tabelle übertragen. Die Zahl der Arbeitssuchenden entspricht der Zahl derer, die einen Job suchen. Die Erwerbsbevölkerung setzt sich aus den Arbeitssuchenden sowie den Beschäftigten zusammen. Alle, die keine Arbeit suchen, gehören weder zu den Arbeitssuchenden noch zur Erwerbsbevölkerung. Aus diesen Angaben können die Schüler/innen in der Nachbereitungsphase die Arbeitslosenquote (ALQ) für jede Periode berechnen und die Entwicklung grafisch darstellen. Dann können die drei Kurven (eine pro Periode) miteinander verglichen werden.

Theoretische Vorhersagen: der Graph der Runde 1 sollte zwischen den anderen beiden liegen. Die ALQ sollte schneller fallen, wenn Suchkosten vorhanden sind, da die Spieler früher Angebote annehmen, auch wenn diese niedriger als gewünscht sind. Die Einführung von Arbeitslosengeld hat hingegen den Effekt, dass sich die ALQ längere Zeit auf einem hohen Niveau befindet, da die Kosten der Arbeitslosigkeit verringert werden. Dadurch ist die Jobsuche weniger kostenintensiv für einen Arbeitsuchenden.

Es wird erwartet, dass sich die theoretischen Vorhersagen im Experiment bestätigen lassen. Allerdings können Abweichungen vorkommen. Diese sind häufig auf relativ hohe anfängliche Vergütungszahlungen zurückzuführen, d. h. in einer sehr frühen Periode einer Runde wurde bereits ein hoher Vergütungssatz ausgelost. Daraufhin nehmen viele das Angebot an und die ALQ ist von Beginn an niedrig. In solchen Fällen kann eine Runde auch spontan wiederholt werden (wenn die Zeit es zulässt und zusätzliche Tabellenvorlagen kopiert wurden!). Die Lehrkraft sollte keineswegs beunruhigt sein, wenn Abweichung von den theoretischen Vorhersagen auftreten. Diese lassen sich nämlich sehr schön in der Nachbesprechung diskutieren (und Schüler/innen sind erfahrungsgemäß sehr eifrig, wenn es um mögliche Erklärungen für abweichendes Verhalten geht!).

Mögliche Leitfragen:

- Zeigt das Experiment nun, dass die Theorie versagt?
- In welchen Punkten unterscheidet sich der experimentelle vom echten Arbeitsmarkt?
- Hätten die Schüler/innen als echte Berufsanfänger genauso entschieden wie im Experiment?

1.2 Allgemeine Hinweise für die Lehrkraft

- Abstraktionsgrad in der Experimentanleitung an Schülerniveau anpassen
- Belohnungsmechanismus für die Schüler/innen sollte im Vorfeld bekannt gegeben werden
- Fragen nur individuell beantworten
- keine Hinweise, eigene Interpretationen über die schriftlichen Anweisungen hinaus geben
- möglichst wenig in das Experiment eingreifen! Wenn nötig, ordnend eingreifen; niemals inhaltlich
- Instruktionen laut verlesen, während die Schüler/innen sie vor sich haben
- Hilfreich ist das Hinzuziehen einer zweiten Lehrkraft; ist dies nicht möglich, können einzelne Schüler/innen als „Experimentassistenten“ eingewiesen werden
- mögliche Schwierigkeit: Schüler/innen, die bereits in einer frühen Periode einwilligen, sind unruhig oder mischen sich in den weiteren Spielverlauf der Klassenkameraden ein. Allen „Beschäftigten“ könnte man eine sinnvolle Aufgabe geben, um sie davon abzuhalten, sich weiterhin in das laufende Geschehen einzumischen. Außerdem ließe sich das gut begründen: die Schüler/innen, die ein Angebot akzeptieren, sind ja fortan „beschäftigt“, sie bekommen „Geld“ für eine Tätigkeit, also könnte man sie auch tatsächlich eine Tätigkeit ausführen lassen (z.B. Sudoku spielen lassen und den Besten belohnen)
- eventuell ist es besser, die Instruktionen und Protokollblätter für Runde 2 und Runde 3 erst nach Runde 1 auszuteilen, um Verwirrungen zu vermeiden
- die Ziehung der Löhne sollte auch dann erfolgen, wenn alle Schüler/innen bereits ein Angebot angenommen haben, da den Schüler/innen so die entgangenen Optionen bewusst werden
- vor jeder Runde wird abgefragt, wie viele Schüler/innen sich überhaupt Arbeit suchend melden möchten. Hierzu können die Namen der nicht teilnehmenden Schüler/innen in einer Klassenliste abgehakt werden um spätere Reklamationen zu vermeiden
- Zur Kontrolle der Einhaltung der Arbeitslosengeld-Grenze von zehn Runden kann ebenfalls mit einer Teilnehmerliste gearbeitet werden; alternativ ist an die Ehrlichkeit der

Schüler/innen zu appellieren bzw. zu drohen, dass unehrliche Schüler/innen nicht bei der Preisvergabe berücksichtigt werden

- Nachdem ein Lohn gezogen und bekanntgegeben wurde, wird das Lohnkärtchen wieder in den Losbeutel getan

1.3 Beispiel für das Protokollblatt

Spielgegebenheit:

- Anzahl der Schüler = 24
- alle melden sich arbeitslos
- in Periode zwei nehmen fünf Schüler/innen die Vergütung an
- in Periode vier nehmen alle Schüler/innen die Vergütung an

Periode	Anzahl Arbeitslose	Anzahl Beschäftigte	Vergütung	Annahme Ja/Nein	Einkommen
1	24	0	100	N	0
2	24	0	400	N	0
3	19	5	300	N	0
4	19	5	600	J	0
5	0	24	-	-	600
6	0	24	-	-	600
7	0	24	-	-	600
8	0	24	-	-	600
9	0	24	-	-	600
10	0	24	-	-	600
11	0	24	-	-	600
12	0	24	-	-	600
13	0	24	-	-	600
14	0	24	-	-	600
15	0	24	-	-	600
16	0	24	-	-	600
17	0	24	-	-	600
18	0	24	-	-	600
19	0	24	-	-	600
20	0	24	-	-	600

Gesamteinkommen Runde 1: 9.600,00 € (16 x 600,00 €)

1.4 Zusatzregel für die Runde 2

In der zweiten Runde entstehen in jeder Periode, in der die Teilnehmer Arbeit suchend sind, Suchkosten in Höhe von 100,00 €, die von dem Einkommen abgezogen werden. Diese Suchkosten sind z. B. Aufwendungen für Porto, Bewerbungsunterlagen, Fahrkosten usw. In der Periode, in der die Teilnehmer eine Vergütung annehmen, fallen diese Suchkosten ebenfalls an. Wenn der Spieler sich in dieser Runde nicht als Arbeitssuchender meldet, sondern zu den Nicht-Erwerbstätigen geht, fallen diese Suchkosten nicht an. Allerdings kann in dieser Runde dann auch keine Vergütung angeboten werden.

1.5 Beispiel für das Protokollblatt in Runde 2

- Anzahl der Schüler/innen = 24, alle melden sich arbeitslos
- in Periode drei nehmen acht Schüler/innen die Vergütung an
- in Periode vier nehmen neben Ihnen selbst auch elf andere die Vergütung an
- in Periode fünf nehmen die restlichen Schüler/innen die Vergütung an

Periode	Anzahl Arbeitslose	Anzahl Beschäftigte	Vergütung	Annahme Ja/Nein	Einkommen	Suchkosten
1	24	0	200	N	0	100
2	24	0	0	N	0	100
3	24	0	400	N	0	100
4	16	8	500	J	0	100
5	4	20	1.000	-	500	0
6	0	24	-	-	500	0
7	0	24	-	-	500	0
8	0	24	-	-	500	0
9	0	24	-	-	500	0
10	0	24	-	-	500	0
11	0	24	-	-	500	0
12	0	24	-	-	500	0
13	0	24	-	-	500	0
14	0	24	-	-	500	0
15	0	24	-	-	500	0
16	0	24	-	-	500	0
17	0	24	-	-	500	0
18	0	24	-	-	500	0
19	0	24	-	-	500	0
20	0	24	-	-	500	0

Einkommen aus Arbeit Runde 2:	8.000,00 €	(16 x 500,00 €)
Abzüge durch Suchkosten:	400,00 €	(4 x 100,00 €)
Gesamteinkommen Runde 2:	7.600,00 €	
Gesamteinkommen Runde 1 + Runde 2:	17.200,00 €	(9.600,00 € + 7.600,00 €)

1.6 Zusatzregel für die Runde 3

In der dritten Runde entfallen die Suchkosten wieder. Stattdessen wird jetzt Arbeitslosengeld eingeführt. Wenn die Spieler in einer Periode ein Angebot nicht annehmen, erhalten sie für diese Periode 200,00 € Arbeitslosengeld. Auch in der Periode, in der sie ein Angebot annehmen, erhalten sie letztmalig 200,00 €, d. h. wenn sie in der vierten Periode eine Vergütung von 400,00 € annehmen, erhalten sie in dieser Periode 200,00 € Arbeitslosengeld und erst ab der nächsten Runde die 400,00 € Vergütung.

Der Bezug des Arbeitslosengeldes ist auf maximal zehn Perioden beschränkt. Ab der elften Periode erhalten die Spieler kein Arbeitslosengeld mehr, wenn sie ein Angebot ablehnen.

1.7 Beispiel für das Protokollblatt in Runde 3

- Anzahl der Schüler = 24, alle melden sich arbeitslos
- in Periode fünf nehmen zehn Schüler/innen die Vergütung an
- in Periode 12 nehmen außer Ihnen noch fünf weitere Spieler die Vergütung an
- in Periode 13 nehmen die restlichen Schüler/innen die Vergütung an

Periode	Anzahl Arbeitslose	Anzahl Beschäftigte	Vergütung	Annahme Ja/Nein	Einkommen	Arbeitslosengeld
1	24	0	0	N	0	200
2	24	0	200	N	0	200
3	24	0	300	N	0	200
4	24	0	0	N	0	200
5	24	0	500	N	0	200
6	14	10	0	N	0	200
7	14	10	0	N	0	200
8	14	10	300	N	0	200
9	14	10	600	N	0	200
10	14	10	100	N	0	200
11	14	10	100	N	0	0
12	14	10	200	J	600	0
13	8	16	1.000	-	600	0
14	0	24	-	-	600	0
15	0	24	-	-	600	0
16	0	24	-	-	600	0
17	0	24	-	-	600	0
18	0	24	-	-	600	0
19	0	24	-	-	600	0
20	0	24	-	-	600	0

Einkommen aus Arbeit Runde 3:

6.600,00 € (11 x 600,00 €)

Einkommen aus Arbeitslosengeld in Runde 3:

1.800,00 € (9 x 200,00 €)

Gesamteink. Runde 3:

8.400,00 €

Gesamteink. Runde 1 + Runde 2 + Runde 3:

25.600,00 € (9.600,00 € + 7.600,00 € + 8.400,00 €)

1.8 Zeitplanung

- Vorbereitung Raum = ca. 5 Minuten
- Erklärung = ca. 5 Minuten
- Durchführung = ca. 30 Minuten (je nach Auslosung kann es auch schneller oder langsamer gehen).

1.9 Ziel des Experiments

- Die Schüler/innen sollen Begriffe wie „Arbeitsmarkt“, „Opportunitätskosten“, „Suchkosten“, „Arbeitslosigkeit“ kennen lernen,
- Die Schüler/innen sollen Funktionsmechanismen des Arbeitsmarktes, insbes. das Aufeinandertreffen von Arbeitsangebot und Arbeitsnachfrage erkennen können,
- Die Schüler/innen sollen den Einfluss von Suchkosten und Arbeitslosengeld auf das Suchverhalten erkennen.

2. Spielmaterialien

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

Benötigte Materialien	Wo?	Info
Protokoll- und Übersichtsblatt	Kopiervorlage S. 220	für alle Schüler/innen kopieren
Informationsblatt für die Schüler/innen Runde 1	Kopiervorlage S. 217	für alle Schüler/innen kopieren
Informationsblatt für die Schüler/innen Runde 2	Kopiervorlage S. 218	für alle Schüler/innen kopieren
Informationsblatt für die Schüler/innen Runde 3	Kopiervorlage S. 219	für alle Schüler/innen kopieren
Hinweisschild „Beschäftigte“	Im Experimentierkasten	
Hinweisschild „Unbeschäftigte“	Im Experimentierkasten	
20 Lohnangebotskärtchen (die Verteilung der Kärtchenwerte nicht an die Schüler/innen geben		
Zehn Kärtchen im Wert von 0,00 €	Im Experimentierkasten	
Ein Kärtchen im Wert von 100,00 €	Im Experimentierkasten	
Zwei Kärtchen im Wert von 200,00 €	Im Experimentierkasten	
Drei Kärtchen im Wert von 300 €	Im Experimentierkasten	
Zwei Kärtchen im Wert von 400,00 €	Im Experimentierkasten	
Ein Kärtchen im Wert von 600.00 €	Im Experimentierkasten	
Ein Kärtchen im Wert von 1000,00 €	Im Experimentierkasten	

Informationsblatt für die Schüler/innen Runde 1 der Mittel- und Oberstufe

Runde 1:

In diesem Experiment, in dem es um Arbeitslosigkeit und Jobsuche geht, gibt es drei Runden. Jede Runde geht über 20 Perioden. Zu Beginn jeder Runde sind Sie arbeitslos. Dann können Sie entscheiden, ob Sie nach einem Arbeitsplatz suchen möchten oder nicht. Allen, die arbeiten möchten, wird von der Lehrkraft ein Arbeitsplatz angeboten. Wie jeder reale Arbeitsplatz sind auch die Angebote im Experiment mit einer Vergütung verbunden. Die Lehrkraft wird diese Vergütung zufällig auswählen und allen Teilnehmern dieser Vergütung mitteilen. Wenn Sie nicht nach Arbeit suchen, begeben Sie sich bitte in den Bereich der „Nicht-Erwerbstätigen“. Sie erhalten somit keine Vergütung. Jeder der Arbeit sucht, geht in den Bereich „Erwerbstätige“.

Die angebotene Vergütungen liegen zwischen 0,00 € und 1.000,00 €. Allerdings bleibt geheim, wie wahrscheinlich es ist, ein Angebot von z. B. 0,00 € oder 200,00 € zu erhalten! Die Vergütungsangebote werden nach und nach vorgestellt. Sobald ein Vergütungsangebot unterbreitet ist, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie das Angebot annehmen oder auf ein besseres warten. Jeder Teilnehmer entscheidet alleine für sich. Dabei gelten folgende Regeln:

Nehmen Sie ein Angebot an, erhalten Sie einen Arbeitsplatz mit der angebotenen Vergütung. Dieser Arbeitsplatz kann für die gesamte Runde nicht mehr gekündigt werden. Sie können also keine späteren Angebote mehr annehmen.

Dies ist eventuell ärgerlich, wenn zu einem späteren Zeitpunkt eine höhere Vergütung geboten wird als die, die Sie bereits akzeptiert haben. Andererseits sichert Ihnen die Annahme eines Arbeitsplatzes ein Einkommen. Für jede nachfolgende Periode erhalten Sie die entsprechende Vergütung. Ein Arbeitsplatzangebot kann von beliebig vielen Teilnehmern gleichzeitig angenommen werden.

Beispiel 1:

Sie nehmen in der ersten Periode der ersten Runde einen Job mit einer Vergütung von 100,00 € an. Von der zweiten bis zur 20. Periode verdienen Sie also jeweils 100,00 €, in dieser Runde also insgesamt 1.900,00 €. Erst in der zweiten Runde können Sie ein neues Jobangebot annehmen.

Beispiel 2:

In der fünften Periode der ersten Runde nehmen Sie ein Angebot von 400,00 € an. Somit verdienen Sie insgesamt 6.000,00 € in dieser Runde (15 x 400,00 €).

Hinweis:

Obwohl im Nachhinein klar ist, dass Beispiel 2 die bessere Variante ist, können Sie das zum Zeitpunkt von Beispiel 1 noch nicht wissen. Sie wissen nur, dass jede Vergütung zwischen 0,00 € und 1.000,00 € möglich ist. Überlegen Sie also gut, wie Sie sich entscheiden!

Lehnen Sie den Arbeitsplatz einer Periode ab, bleiben Sie weiter arbeitslos und können sich in der nächsten Periode erneut Arbeit suchend melden. Allerdings haben Sie dann noch keine Einnahmen ab der nächsten Periode.

Informationsblatt für die Schüler/innen Zusatzregel für Runde 2 der Mittel- und Oberstufe:

In Runde 2 entstehen Ihnen durch jede Periode, in der Sie sich Arbeit suchend melden, Suchkosten in Höhe von 100,00 €. Diese Suchkosten werden von Ihrem bisherigen Einkommen abgezogen. Die Suchkosten sind Aufwendungen, die in der Realität nötig sind, um einen Arbeitsplatz zu finden, z. B. Porto, Telefon, Fahrtkosten und Kleidung für Vorstellungsgespräche. In der Periode, in der Sie eine Arbeit annehmen, fallen diese Suchkosten letztmalig ebenfalls noch an. Akzeptieren Sie hingegen die Arbeitslosigkeit und begeben sich erst gar nicht auf die Suche nach Arbeit, fallen keine Suchkosten an. Dann bekommen Sie aber auch keine Arbeit und keine Vergütung angeboten.

Beispiel 3:

Sie suchen über fünf Perioden einen Arbeitsplatz und nehmen keines der Angebote an. In diesem Fall sind 500,00 € Suchkosten entstanden. Haben Sie in der ersten Runde 3.600,00 € eingenommen, so bleiben Ihnen nach Runde 2 nur noch 3.100,00 €. Haben Sie in der ersten Runde 300,00 € eingenommen, so haben Sie nun ein Gesamteinkommen von - 200,00 € (also sogar Schulden, die mit dem Einkommen der nächsten Runde verrechnet werden).

Informationsblatt für die Schüler/innen Zusatzregel für Runde 3 der Mittel- und Oberstufe:

In Runde 3 gibt es keine Suchkosten. Dafür gibt es nun aber Arbeitslosengeld. Sie bekommen also Geld, und zwar 200,00 €, wenn Sie ein Angebot ablehnen. Auch in der Periode, in der Sie ein Angebot angenommen haben, erhalten Sie letztmalig noch Arbeitslosengeld und ab der nächsten Periode dann den Lohn. Allerdings ist der Bezug von Arbeitslosengeld auf maximal 10 Perioden begrenzt. Ab der 11. Periode, in der Sie ein Angebot ablehnen, erhalten Sie kein Arbeitslosengeld mehr.

Beispiel 4:

Sie finden erst in der 7. Periode einen Arbeitsplatz, der Ihren Vorstellungen entspricht (Lohn 300,00 €). Dann erhalten Sie für Runde 3 insgesamt 5.300,00 € (1.400,00 € Arbeitslosengeld + 3.900,00 € Lohn).

Der Sieger des Experiments ist die Person, die nach allen drei Runden das höchste gesamte Einkommen aufweisen kann.

Protokollblatt Runde _____:

Periode	Anzahl Arbeits-suchende	Anzahl Be-schäftigte	Vergütung	Annahme	Einnahmen aus Beschäf-tigung	Suchkosten (ab Runde 2)	Einnahmen aus Arbeits-losengeld (ab Runde 3)
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
Summe							
Einkommen aus Beschäftigung							
+ Einkommen aus Arbeitslosengeld							
- Suchkosten							

Gesamteinkommen aus Runde 1	
Gesamteinkommen aus Runde 2	
Gesamteinkommen aus Runde 3	
Summe	

Gesamteinkommen Runde 1: _____