

Arbeitsblatt „Das Experiment“

Als Einstieg in das Thema „Marktformen und Wettbewerb“ eignet sich das folgende Experiment. Eine Unterrichtseinheit dazu finden Sie im Portal „Wirtschaft und Schule“ unter <https://www.wirtschaftundschule.de/>

Beschreibung des Spiels:

Alle Schülerinnen und Schüler spielen mit und sind entweder Konsument oder Anbieter. Am Markt wird eine neue Kaffeesorte gehandelt. Das Ziel des Spiels ist es, als Anbieter möglichst viel Geld zu verdienen und als Konsument möglichst viele Packungen des neuen Kaffees zu kaufen. Es gibt drei Durchgänge mit jeweils drei Runden. Nach jedem Durchlauf wird gerechnet und der Gewinner ermittelt. Für jeden neuen Durchlauf gibt es neue bzw. leere Spielkarten.

1. Durchlauf:

Die Hälfte der Schülerinnen und Schüler erhält eine Konsumentenspielkarte und behält diesen „Konsumentenstatus“ für die gesamte Zeit. Die Aufgabe sowie die Regeln stehen auf den Spielkarten. Ziel der Konsumenten ist es, so viele Packungen vom neuen Kaffee wie möglich zu kaufen. Dafür steht den Konsumenten ein Budget von jeweils 100 Euro pro Runde, also insgesamt 300 Euro, zur Verfügung. Um möglichst gute Käufe zu tätigen, darf der Konsument zu allen Anbietern gehen und mit jedem sprechen und sich nach dem besten Preis erkundigen. Der Konsument trägt in seine Spielkarte den Preis für jede erworbene Packung Kaffee sowie das Restbudget ein. Schulden darf er keine machen und auch noch nicht das Geld der nächsten Runden verwenden.

Die Anbieter können ihre Preise immer wieder ändern und anpassen. Ihr Ziel ist es, mit einem möglichst hohen Gewinn den Durchlauf zu beenden. Der Preis muss mindestens kostendeckend sein, d.h. nicht unter 10 Euro pro Einheit. In seine Gewinnkarte trägt er den reinen Gewinn ein, d.h. Preis abzüglich 10 Euro Produktionskosten. Am Ende des ersten Durchlaufs werden die Gewinner ermittelt.

2. Durchlauf:

Nun wechselt die Hälfte der Anbieter zu den Konsumenten, sodass nun eine größere Anzahl an Konsumenten einer geringen Anzahl an Anbietern gegenübersteht. Wieder werden in dieser Kombination drei Runden gespielt. Es gelten dieselben Regeln wie im ersten Durchlauf. Zum Schluss werden die Gewinner des zweiten Durchlaufs ermittelt.

3. Durchlauf:

Im letzten Durchlauf schließlich gibt es nur noch einen einzigen Anbieter. Alle anderen Anbieter werden in diesem letzten Durchlauf zu Konsumenten und erhalten dementsprechend eine Konsumentenspielkarte. Es werden wieder drei Runden gespielt und der Sieger ermittelt. Natürlich ist klar, dass bei einem Anbieter nur dieser gewinnen kann. Dennoch kommt es natürlich auch hier auf einen möglichst hohen Gewinn an.

Im Anschluss an den dritten Durchlauf werden die Ergebnisse und Reaktionen besprochen.

Arbeitsblatt „Der Konsument“

Ziel: möglichst viele **Kaffeepackungen** kaufen

Regeln:

- Es gibt 3 Runden
- Du darfst keine Schulden machen und auch kein Geld aus anderen Runden nutzen
- Du kannst mit den Verkäufern verhandeln
- Notiere sorgfältig wie viel du aus gibst und zu welchem Preis

Budget: Jede Runde á 100 Euro

Packung	Runde 1		Runde 2		Runde 3	
	Preis	Restbudget	Preis	Restbudget	Preis	Restbudget
Nr. 1						
Nr. 2						
Nr. 3						
Nr. 4						
Nr. 5						
Nr. 6						
Nr. 7						
Nr. 8						
Nr. 9						
Nr. 10						

Arbeitsblatt „Der Konsument“

Ziel: möglichst viele **Kaffeepackungen** kaufen

Regeln:

- Es gibt 3 Runden
- Du darfst keine Schulden machen und auch kein Geld aus anderen Runden nutzen
- Du kannst mit den Verkäufern verhandeln
- Notiere sorgfältig wie viel du aus gibst und zu welchem Preis

Budget: Jede Runde á 100 Euro

Packung	Runde 1		Runde 2		Runde 3	
	Preis	Restbudget	Preis	Restbudget	Preis	Restbudget
Nr. 1						
Nr. 2						
Nr. 3						
Nr. 4						
Nr. 5						
Nr. 6						
Nr. 7						
Nr. 8						
Nr. 9						
Nr. 10						

Arbeitsblatt „Der Anbieter“

Ziel: möglichst viel **Geld** verdienen

Regeln:

- Preis sichtbar machen, darf aber im Laufe der Zeit geändert werden.
- Insgesamt hast du als Anbieter 15 Kaffeepackungen pro Runde zu verkaufen
- Du musst kostendeckend arbeiten, d.h. der Preis muss die Produktionskosten von 10 Euro decken. Billiger darf das Produkt nicht verkauft werden.

Kosten: Pro Kaffeepackung betragen die Produktionskosten 10 Euro.

Packung	Runde 1		Runde 2		Runde 3	
	Preis	Gewinn	Preis	Gewinn	Preis	Gewinn
Nr. 1						
Nr. 2						
Nr. 3						
Nr. 4						
Nr. 5						
Nr. 6						
Nr. 7						
Nr. 8						
Nr. 9						
Nr. 10						
Nr. 11						
Nr. 12						
Nr. 13						
Nr. 14						
Nr. 15						

Arbeitsblatt „Der Anbieter“

Ziel: möglichst viel Geld verdienen

Regeln:

- Preis sichtbar machen, darf aber im Laufe der Zeit geändert werden.
- Insgesamt hast du als Anbieter 15 Kaffeepackungen pro Runde zu verkaufen
- Du musst kostendeckend arbeiten, d.h. der Preis muss die Produktionskosten von 10 Euro decken. Billiger darf das Produkt nicht verkauft werden.

Kosten: Pro Kaffeepackung betragen die Produktionskosten 10 Euro.

Packung	Runde 1		Runde 2		Runde 3	
	Preis	Gewinn	Preis	Gewinn	Preis	Gewinn
Nr. 1						
Nr. 2						
Nr. 3						
Nr. 4						
Nr. 5						
Nr. 6						
Nr. 7						
Nr. 8						
Nr. 9						
Nr. 10						
Nr. 11						
Nr. 12						
Nr. 13						
Nr. 14						
Nr. 15						