

Sim Economy

Lerneinheiten

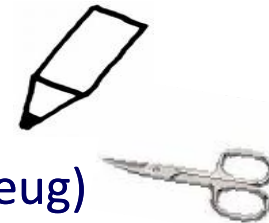
Globalisierung

- Zunehmende internationale Verflechtung und Verstärkung globaler Beziehungen
- unterschiedliche Lebens- und Arbeitsbedingungen
- Lebenshaltungskosten in Schwellenländern gering → geringe Lohnkosten → Firmen aus Industrieländern verlagern die Produktion



Wie wurde dies im Planspiel deutlich?

- Produktion in Asien und Europa
- Unterschiedliche Bedingungen (Lebenshaltungskosten, Lohnkosten, technologische Ausstattung, Arbeitswerkzeug)



Arbeitsteilung

- Die Produktion einer Ware wird nicht von einer Person allein durchgeführt
- Einzelne Arbeitsgänge werden aufgeteilt und von spezialisierten Personen ausgeführt

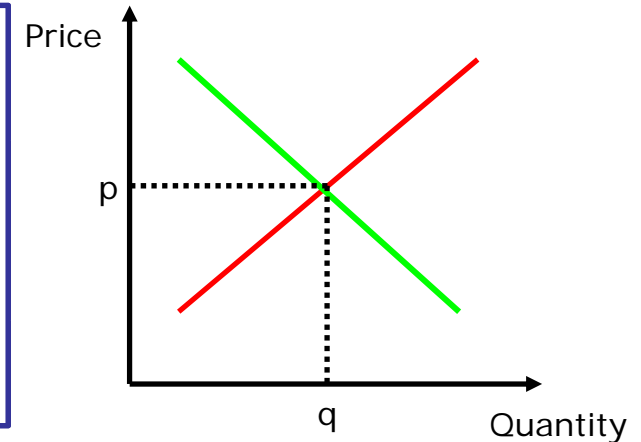


Wie wurde dies im Planspiel deutlich?

- Aufteilung in Arbeiter, Fabrikbesitzer, Zwischenhändler, Handelsketten → jeder erfüllt bestimmte Aufgaben
- Arbeitsteiliges Produzieren der Handys: einer malt, ein anderer schneidet → Anzahl der produzierten Handys steigt

Angebot und Nachfrage

- Anbieter wollen zu hohem Preis verkaufen → je höher der Preis, desto mehr wird angeboten
- Nachfrager wollen zu möglichst niedrigem Preis kaufen → je niedriger der Preis, desto mehr wird nachgefragt
- → Gleichgewichtspreis bei Angebot = Nachfrage



Wie wurde dies im Planspiel deutlich?

- Kaufverhandlungen
 - Lohnverhandlungen
- Der Gleichgewichtspreis ist erzielt, wenn beide Parteien sich einig sind

Fixe und Variable Kosten

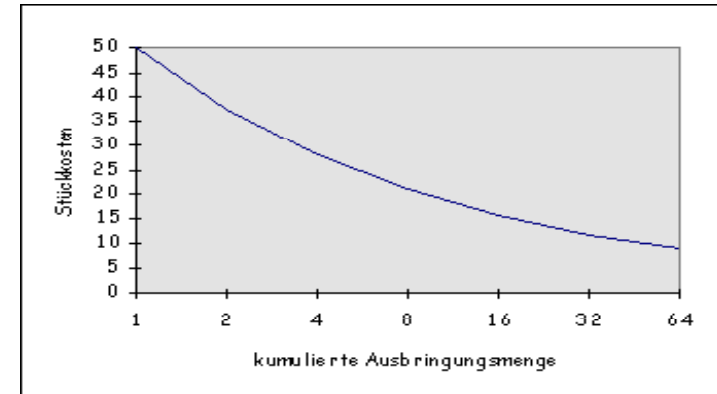
- Variable Kosten: abhängig von produzierter Menge (z.B. Material)
- Fixe Kosten: unabhängig von produzierter Menge, „fallen immer an“ (z.B. Miete, Maschinen)

Wie wurde dies im Planspiel deutlich?

- Variable Kosten: Arbeitslohn, Material- und Vertriebskosten
- Fixe Kosten: Miete, Produktionsausstattung
- Um Preise für die Handys festlegen zu können, müssen neben den variablen Kosten pro Handy auch die fixen Kosten zu einem bestimmten Anteil berücksichtigt werden

Erfahrungskurveneffekt

- Je mehr Stücke eines Produktes gefertigt werden, desto effizienter kann die Produktion weiterer Stücke erfolgen
- → Kosten pro Stück sinken mit steigender Menge



Wie wurde dies im Planspiel deutlich?

- Anzahl der gefertigten Handys steigt von Jahr zu Jahr
- Arbeiter lernen schneller zu „produzieren“ (malen und schneiden)
→ Fabrikbesitzer kann mehr anbieten → Fixkosten werden auf größere Menge verteilt → Stückkosten sinken

Illegale und fragwürdige Aktivitäten

- Nicht alle Akteure in der Wirtschaft halten sich an die Gesetze
- Gesetzlich geregelt sind z.B. Preisabsprachen (Kartelle), Arbeitszeiten etc.

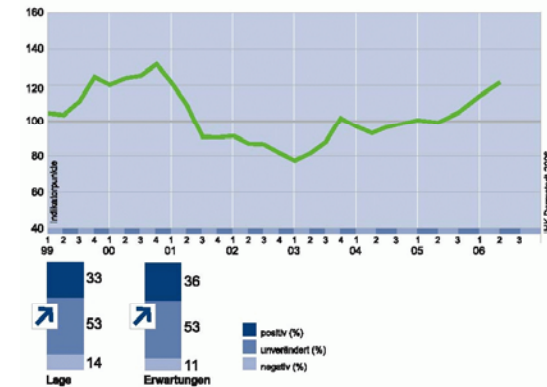


Wie wurde dies im Planspiel deutlich?

- Eventuell: Arbeit auch außerhalb der vorgeschriebenen 15 Minuten (Schwarzarbeit), Zwischenhändler stimmen Preise ab, etc.

Konjunktur

- Die Situation der gesamten Wirtschaft eines Landes oder weltweit ändert sich von Jahr zu Jahr
- Der Zustand der Wirtschaft nennt sich Konjunktur



Wie wurde dies im Planspiel deutlich?

- Anzahl der pro Jahr gekauften Handys schwankt im Laufe des Spiels
- Gute Konjunktur zu Beginn: Handelsketten können kaum soviel anbieten wie nachgefragt wird. In den Folgejahren kommt es zur Verschlechterung → geringere Nachfrage → geringerer Gewinn

Inflation

- Inflation bezeichnet den dauerhaften Anstieg des Preisniveaus einer Volkswirtschaft
- Geschieht dann, wenn in einem Staat insgesamt mehr Geld vorhanden ist, als Waren und Güter zur Verfügung stehen

Wie wurde dies im Planspiel deutlich?

- Die Preissteigerung macht sich durch den Anstieg der Lebenshaltungskosten der Arbeiter bemerkbar