

Liebe/r Spielleiter/in,

beim vorliegenden Planspiel „SimEconomy“ soll den Schülern ein umfassender Einblick in die Funktionsweisen der globalen Marktwirtschaft vermittelt werden. Am Beispiel der Wertschöpfungskette des Handymarktes sollen die Teilnehmer spielerisch Marktmechanismen kennen lernen. Hierbei schlüpfen sie in die Rolle von Arbeitern, Fabrikbesitzern, Zwischenhändlern oder Handelsketten und erproben hierbei Ihr Verhandlungsgeschick.

Genauere Informationen zu den einzelnen Rollen finden sie in den entsprechenden Rollenbeschreibungen.

Teilnehmer

Um einen gut funktionierenden Wirtschaftskreislauf zu simulieren, müssen mindestens 17 Schüler teilnehmen. Idealerweise befinden sich diese zwischen der 10. und 13. Jahrgangsstufe.

Materialien

Folgende Materialien sind dem Spiel beigelegt und dienen als Kopiervorlage

- Verschiedene Rollenbeschreibungen für Handelsketten, Zwischenhändler, europäische und asiatische Fabrikbesitzer sowie europäische und asiatische Arbeiter
- Abrechnungsformulare für die einzelnen Rollen
- Bogen mit auszuschneidenden Handys

Zudem sind folgende Materialien bereitzustellen:

- pro asiatischen Arbeiter:
 - 1 Nagelschere
 - *dünne* Buntstifte in unterschiedlichen Farben (pro Spielperiode eine)
- pro europäischen Arbeiter:
 - 1 Bastelschere
 - *dicke* Buntstifte in unterschiedlichen Farben (pro Spielperiode eine, identisch zu den asiatischen Farben)
- pro Fabrikbesitzer
 - 1 dünner schwarzer Filzstift
- Taschenrechner

Die unterschiedlichen Scheren und Stärken der Buntstifte sollen die unterschiedlichen Fertigungseffizienzen der Regionen repräsentieren. Da Handys typischerweise einem schnellen Alterungsprozess unterworfen sind, lassen sich in diesem Spiel nur Handys verkaufen, die in

der jeweiligen Runde erstellt wurden. Die unterschiedlichen Farben dienen hierbei zur Erkennung, in welcher Periode das Handy hergestellt wurde. Daher ist darauf zu achten, dass die Farbe in jeder Periode einheitlich ist, um etwaige Verwechslungen zu vermeiden. Der schwarze Filzstift der Fabrikanten dient zur Zeichnung der Handylogos. Diese sollen von den Arbeitern aufgezeichnet werden, wobei die Fabrikbesitzer die Koordination übernehmen.

Einteilung der Klasse

Zunächst muss jedem Schüler eine der folgenden Rollen zugewiesen werden:

- Handelskette
- Zwischenhändler
- Fabrikbesitzer Europa
- Fabrikbesitzer Asien
- Arbeiter Europa
- Arbeiter Asien

Es ist ratsam, die wichtigen Rollen der Zwischenhändler und Handelsketten mit motivierten Schülern zu besetzen. Daher wird empfohlen zunächst zu fragen, welche Schüler die Aufgaben der Handelsketten übernehmen, ohne die Schüler über die übrigen Rollen zu informieren. Anschließend werden die Zwischenhändler bestimmt, dann die Fabrikbesitzer und zuletzt die Arbeiter.

Die verschiedenen Rollen sollten auch in der Sitzordnung in der Klasse zur Geltung kommen, d.h. Europa, Asien und die Handelsketten sollten deutlich voneinander getrennt sitzen; für die Zwischenhändler werden keine Sitzplätze benötigt.

Für eine Klasse von 17 (Minimum) Schülern ist folgende Aufteilung sinnvoll: 3 Handelskettenvertreter, 2 Zwischenhändler, 2 Fabrikbesitzer Europa, 2 Fabrikbesitzer Asien, 4 Arbeiter Europa und 4 Arbeiter Asien. Jede Fabrik bildet einen Gruppentisch, an welchem je ein Fabrikbesitzer mit seinen zwei Arbeitern sitzt. Bei abweichender Klassengröße sind die Werte proportional anzupassen (siehe Anlage). Hierbei ist darauf zu achten, dass in jedem Fall alle Fabrikanten gleich viele Arbeiter beschäftigen, um eine etwaige Wettbewerbsverzerrung zu vermeiden.

Sobald alle Schüler auf ihren Plätzen sitzen und die Materialien ausgeteilt sind, erhält jeder „seine“ Rollenbeschreibung. Diese sollte er innerhalb der nächsten 10 Minuten aufmerksam durchlesen. Anschließend sollte sich noch etwas Zeit genommen werden, um auftretende Fragen der Schüler zu beantworten und einen Ab-

rechnungsbogen einer Handelskette oder Zwischenhändlers an einem Beispiel durchzurechnen (Overhead-Projektor).

Spielablauf

Zu Beginn der ersten Runde (und entsprechend zu Beginn der folgenden Runden) hat der Spielleiter die Farbe der Spielperiode zu nennen sowie das Logo der Handys für die gesamte Spielzeit. Das Logo ist dabei beliebig zu wählen.

Jede Runde dauert insgesamt 25 Minuten und ist in zwei Phasen unterteilt. Es sollten 3 bis 4 Runden gespielt werden. In der ersten Phase, die 15 Minuten dauert, werden die Arbeiter fleißig Handys ausschneiden, die Fabrikbesitzer haben zunächst die Qualität der ausgeschnittenen Handys zu kontrollieren und steigen im späteren Verlauf in erste Verhandlungen mit den Zwischenhändlern ein. Die Zwischenhändler wiederum haben in dieser Zeit mit den Fabrikbesitzern und den Handelsketten zu verhandeln. Dabei werden die Informationen über den möglichen Absatz in den Verhandlungen von den Handelsketten über die Zwischenhändler schließlich zum Produzenten weitergegeben.

Nach Ablauf von 15 Minuten endet die Produktionszeit; es ist den Schülern nicht mehr erlaubt, weiter zu arbeiten. In den folgenden zehn Minuten haben die Arbeiter die Möglichkeit ihre Abrechnungsbögen auszufüllen und evtl. über ihre Löhne mit den Fabrikbesitzern zu verhandeln. In der ersten Runde kann es sinnvoll sein, die zehn Minuten etwas zu verlängern, damit alle Verhandlungen abgeschlossen werden können, das liegt allein im Ermessen des Lehrers.

Die Fabrikbesitzer vergewissern sich von dem endgültigen Produktionsvolumen und bringen Ihre Verhandlungen mit den Zwischenhändlern zum Abschluss. Gleichzeitig schließen die Zwischenhändler auch Ihre Verhandlungen mit den Handelsketten ab. Nun kann die zweite Runde beginnen. Der Spielleiter muss zunächst wieder die Farbe der Handys bekannt geben. Während die Arbeiter wieder Ihre Tätigkeit aufgenommen haben und die Fabrikbesitzer und Handelsparteien die Produktionsphase der neuen Runde nutzen um ihre Abrechnungsbögen auszufüllen, kauft der Spielleiter in der Funktion des Konsumenten die Handys von den Handelsketten ab. Hierbei achtet er auf die Qualität der Handys und nimmt nur einwandfreie ab. Anschließend gibt der Spielleiter eine Tendenzaussage ab, wie viel Handys in der folgenden Periode abgenommen werden könnten. In der ersten Runde sollten **alle** Handys, die qualitativ zufriedenstellend sind, zu einem Preis von €

50,00 abgenommen werden. In den späteren Runden kann der Spielleiter Konjunkteinflüsse durch unterschiedliche Abnahmemengen oder Preiserhöhungen simulieren. Verdeutlichen sie den Schülern schon im Vorfeld, dass die Qualität eine wesentliche Rolle spielt. Das Herkunftsland wird dabei nebensächlich. Was sie als Endkunde unter guter Qualität verstehen, sollte zu Spielbeginn deutlich gemacht werden.

Nach Ablauf der letzten Runde werden die Abrechnungsbögen beim Spielleiter abgegeben.

Besonderheiten während des Spielablaufs

- Machen sie deutlich, wie wichtig eine gute Qualität ist.
- Sollten die Schüler außerhalb der Produktionsphase versteckt unter dem Tisch weiterarbeiten, kann dieses (liegt im Ermessen des Spielleiters) toleriert und nach Ende des Spiels in der Lernereinheit als Phänomen der Schwarzarbeit wieder aufgegriffen werden. Gleiches gilt bspw. für das Phänomen von (illegalen) Preisabsprachen zwischen Schülern gleicher Rollen. Natürlich kann der Lehrer solche Aktivitäten ebenso unterbinden.
- Um die Schüler zusätzlich zu motivieren kann ein Preis für den jeweiligen Gewinner einer Partei (z.B. bester Zwischenhändler, bester Fabrikant etc.) ausgelobt werden.
- Ein direkter Handel zwischen Handelsketten und Fabrikbesitzern ist zu untersagen.

	Runde 1 (25 min)		Runde 2 (25 min)		Runde 3 (25 min)		
Rolle:	Phase 1 (15 min)	Phase 2 (10 min)	Phase 1 (15 min)	Phase 2 (10 min)	Phase 1 (15 min)	Phase 2 (10 min)	Auslaufphase
Spielleiter (Konsumenten)	<ul style="list-style-type: none"> Bekanntgabe Logos (für gesamten Spielverlauf) Bekanntgabe Handycolor (zu Beginn) 		<ul style="list-style-type: none"> Bekanntgabe Handycolor (zu Beginn) Kauf der Handys bei Handelsketten anschließend: Konjunkturentwicklung für aktuelles Jahr 		<ul style="list-style-type: none"> Bekanntgabe Handycolor (zu Beginn) Kauf der Handys bei Handelsketten anschließend: Konjunkturentwicklung für aktuelles Jahr 		<ul style="list-style-type: none"> Kauf Handys bei Handelsketten
Arbeiter	<ul style="list-style-type: none"> Handyproduktion: Ausschneiden, Anmalen, Logo zeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> Produktionsstopp Gehaltsverhandlungen Ausfüllen Abrechnungsbögen 	<ul style="list-style-type: none"> Handyproduktion: Ausschneiden, Anmalen, Logo zeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> Produktionsstopp Gehaltsverhandlungen Ausfüllen Abrechnungsbögen 	<ul style="list-style-type: none"> Handyproduktion: Ausschneiden, Anmalen, Logo zeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> Produktionsstopp Gehaltsverhandlungen Ausfüllen Abrechnungsbögen 	
Fabrikan-ten	<ul style="list-style-type: none"> Mengen- und Qualitätskontrolle Verhandlung mit Zwischenhändlern über Mengen und Preise 	<ul style="list-style-type: none"> Überprüfung Produktionsergebnis Verhandlung mit Arbeitern Verhandlung mit Zwischenhändlern 	<ul style="list-style-type: none"> Ausfüllen Abrechnungsbögen Mengen- und Qualitätskontrolle Verhandlung mit Zwischenhändlern über Mengen und Preise 	<ul style="list-style-type: none"> Überprüfung Produktionsergebnis Verhandlung mit Arbeitern Verhandlung mit Zwischenhändlern 	<ul style="list-style-type: none"> Ausfüllen Abrechnungsbögen Mengen- und Qualitätskontrolle Verhandlung mit Zwischenhändlern über Mengen und Preise 	<ul style="list-style-type: none"> Überprüfung Produktionsergebnis Verhandlung mit Arbeitern Verhandlung mit Zwischenhändlern 	<ul style="list-style-type: none"> Ausfüllen Abrechnungsbögen
Zwischenhändler	<ul style="list-style-type: none"> Verhandlungen mit Fabrikbesitzern und Handelsketten 	<ul style="list-style-type: none"> Verhandlungsabschluss mit Fabrikbesitzern und Handelsketten 	<ul style="list-style-type: none"> Ausfüllen Abrechnungsbögen Verhandlungen mit Fabrikbesitzern und Handelsketten 	<ul style="list-style-type: none"> Verhandlungsabschluss mit Fabrikbesitzern und Handelsketten 	<ul style="list-style-type: none"> Ausfüllen Abrechnungsbögen Verhandlungen mit Fabrikbesitzern und Handelsketten 	<ul style="list-style-type: none"> Verhandlungsabschluss mit Fabrikbesitzern und Handelsketten 	<ul style="list-style-type: none"> Ausfüllen Abrechnungsbögen
Handelsketten	<ul style="list-style-type: none"> Verhandlungen mit Zwischenhändlern 	<ul style="list-style-type: none"> Verhandlungsabschluss mit Zwischenhändlern 	<ul style="list-style-type: none"> Handyverkauf an Spielleiter (Konsumenten) Ausfüllen Abrechnungsbögen Verhandlungen mit Zwischenhändlern 	<ul style="list-style-type: none"> Verhandlungsabschluss mit Zwischenhändlern 	<ul style="list-style-type: none"> Handyverkauf an Spielleiter (Konsumenten) Ausfüllen Abrechnungsbögen Verhandlungen mit Zwischenhändlern 	<ul style="list-style-type: none"> Verhandlungsabschluss mit Zwischenhändlern 	<ul style="list-style-type: none"> Handyverkauf an Spielleiter (Konsumenten) Ausfüllen Abrechnungsbögen Verhandlungen mit Zwischenhändlern

Aufteilung bei unterschiedlichen Klassengrößen

Größe (Anzahl Schüler)	Handelskettenvertreter	Zwischenhändler	Fabrikanten	Arbeiter
17	3	2	4	8
18	3	3	4	8
19	4	3	4	8
20	4	4	4	8
21	3	2	4	12
22	3	3	4	12
23	4	3	4	12
24	4	4	4	12
25	5	4	4	12
26	5	5	4	12
27	4	3	5	15
28	4	4	5	15
29	5	4	5	15
30	5	5	5	15
31	4	3	6	18
32	4	4	6	18
33	5	4	6	18