



# PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT

[www.praxispolitik-wirtschaft.de](http://www.praxispolitik-wirtschaft.de) | Juni **03-2024**



## Spiele im Wirtschaftsunterricht

Diktator- und Ultimatumspiel

Fischereispiel

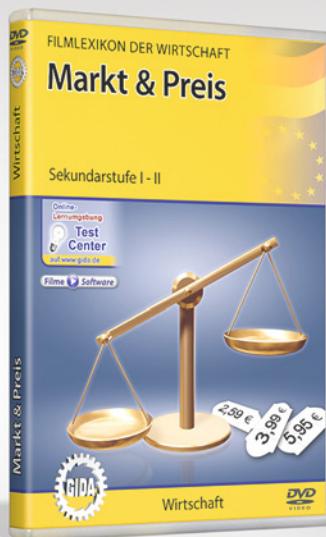
Inselspiel (Planspiel)

Brettspiel Unternehmensgründung



# Filme und Software für Schulen

## Markt & Preis Preisbildung einfach erklärt



Bildung für nachhaltige Entwicklung

**gida.de**

Foto: Helge Krückeberg

**Finden Sie hier das passende Angebot:**  
[www.westermann.de/  
akademie](http://www.westermann.de/akademie)

**Neues Seminarangebot**

**westermann AKADEMIE**

**Seminare, die mich weiterbringen!**

► Aktuell

► Interaktiv

► Praxisorientiert

**westermann**  
Immer auf den Punkt

## Liebe Leserin, lieber Leser,

Lernen soll Spaß machen, und was macht mehr Spaß als ein Spiel? Gerade im Wirtschaftsunterricht, der doch häufig recht trocken und theoretisch daherkommt, sind Spiele eine willkommene Abwechslung, um ökonomische Verhaltensweisen oder Entscheidungsprozesse unmittelbar selbst zu erfahren. Wählen Sie aus sechs ganz unterschiedlichen Spielideen, was zu Ihren Themen und Ihren Lerngruppen passt.

Noch eine Nachricht in eigener Sache: Ich verlasse Praxis Politik und Wirtschaft, um mich neuen Aufgaben und Projekten zuzuwenden. Meine Nachfolgerin Jara Fischer wird das Heft ab der nächsten Ausgabe weiterführen und Sie, liebe Leserinnen und Leser, wie gewohnt mit interessanten, praxisgerechten Unterrichtsbeiträgen bei Ihrer alltäglichen Arbeit in der Schule unterstützen.

Viel Spaß bei Ihrem Unterricht wünscht Ihnen

**Silke Becker**

Redakteurin Praxis Politik & Wirtschaft

### Arbeitsblätter einfach online editieren!

Mit „*Edi*“ können unsere Abonnentinnen und Abonnenten\* alle Arbeitsblätter dieser Ausgabe bequem online bearbeiten. Rufen Sie die Seiten unter [www.praxispolitik-wirtschaft.de/edi/03-2024](http://www.praxispolitik-wirtschaft.de/edi/03-2024) auf und loggen Sie sich einfach mit Ihren Westermann Zugangsdaten ein. Probieren Sie es gleich aus!



\*ausgenommen: Abonnement print für Schulen und Institutionen

## Praxis Beiträge

Marco Rehm

### 4 Wirtschaft spielend lernen

Basisbeitrag

Jana Bretschneider (Moderatorin)

### 8 Spiele und Experimente im Unterrichtsalltag

Didaktische Überlegungen

Guido Rotermann

### 10 Absturz im Urwald

Wie treffe ich (wirtschaftliche) Entscheidungen?

Klasse 6–8 (mit Differenzierung bis Oberstufe)

Wirtschaftliche Entscheidungsprozesse

Jana Bretschneider

### 18 Analysen wirtschaftlicher Entscheidungen

Diktator- und Ultimatumspiel

Klasse 9–13

Ökonomisches Verhalten, ökonomische Verhaltenstheorie, Verhaltensökonomik, *Homo oeconomicus*

Frank Meske

### 25 Ein Fischereispiel

Das wirtschaftliche „Dilemma der Allmende“ spielerisch erkunden

Klasse 9–13

Ökonomisches Prinzip, Umweltpolitik, Wirtschaftsordnung, Soziale Marktwirtschaft, Globalisierung

Mareike Misselhorn

### 32 Entstehung einer (Sozialen) Marktwirtschaft Ein Insel-Szenario (Planspiel)

Klasse 9–10

Wirtschaftsordnung, Anreize, Restriktionen, Sozialstaat

Guido Rotermann

### 40 Wir gründen ein Unternehmen!

Ein Brettspiel

Klasse 7–10

Grundlagen des Wirtschaftens, Unternehmen

Stefan Lahme

### 48 Abschied vom Wirtschaftsstandort Deutschland?

Ein Mystery

Klasse 11–13

Standortfaktoren, Internationalisierung von Unternehmen

## Praxis Rubriken

### 56 Medientipps

### 58 Vorschau/Impressum

Marco Rehm

# Wirtschaft spielend lernen

Lernspiele (Experimente) sind eine ideale Methode für den Wirtschaftsunterricht, von der insbesondere lernschwache Schüler/-innen und Lernende mit nicht-deutscher Muttersprache profitieren. Bei der Durchführung ist allerdings Flexibilität gefragt, denn nicht immer agieren die Schüler/-innen so wie erwartet. Das birgt aber auch große Chancen sowohl für eine kreative Gestaltung des Unterrichts als auch für eine kritische Auseinandersetzung mit wirtschaftswissenschaftlichen Modellen und Theorien.

Foto: Shutterstock.com/Hedding



Wenn Lehrkräfte Spiele im Wirtschaftsunterricht einsetzen möchten, gibt es manchmal Unklarheiten. Dr. Marco Rehm beantwortet die wichtigsten Fragen zum Thema.

## Was genau ist der Unterschied zwischen Spielen, Lernspielen und Experimenten?

Viele Schüler/-innen spielen in ihrer Freizeit derartig viel, vor allem am Smartphone, dass sich manchmal die Frage stellt, ob auch noch im Unterricht gespielt werden muss. Allerdings sollte man Spielen und spielerisches Lernen voneinander abgrenzen. Spielen findet innerhalb des sogenannten Magic Circle statt. Die Spielhandlung hat also nur innerhalb der Spielwelt einen Sinn und darüber hinaus keine Bedeutung. Das ist beim spielerischen Lernen anders: Dort werden Ele-

mente von Spielen zum Zweck des Lernens aufgegriffen. Essenziell ist es dabei also, eine Verbindung zwischen Spielhandlung und -ergebnis und der Realität herzustellen.

In der sozialwissenschaftlichen Didaktik und der Wirtschaftsdidaktik gibt es dazu verschiedene Makromethoden: Rollenspiele, Planspiele und Experimente – oft auch als Lernspiele bezeichnet – sind die gängigsten. Rollenspiele sind eher dem politischen Lernen zuzuordnen; Planspiele werden in der Realität selten verwendet, weil sie sehr aufwendig und zeitintensiv sind. Im Fokus des Wirtschaftsunterrichts stehen also meist die Lernspiele (Experimente). Es bietet sich übrigens an, im Unterricht von Experimenten zu sprechen statt von „Lernspielen“. Das erhöht den ernsthaften Charakter des Settings, ohne dass die spielerischen Elemente verloren gehen.

## **Warum sollte ich Lernspiele in meinem Unterricht einsetzen?**

Spiele sind etablierte Methoden in der Fachwissenschaft, die sich für den wissenschaftspropädeutischen Unterricht nutzen lassen. Die Schüler/-innen können damit beispielsweise Hypothesen testen, selbst generierte Daten auswerten und daraus generelle Aussagen ableiten. Zudem führen diese Methoden dazu, dass der Großteil der Lerngruppe aktiv ist und die Beteiligung bei der Auswertung in einer Lerngruppe breiter gestreut ist als bei den üblichen textzentrierten Methoden.

Vor allem ansonsten eher lernschwächere Schüler/-innen beteiligen sich in einem solchen Setting häufiger am Unterricht, denn die Auswertungsphase beginnt meist damit, dass die Lernenden beschreiben sollen, warum sie sich im Spiel wie verhalten haben. Diese Aufgabe stellt eine ungleich geringere Hürde dar, als aus Texten entnommene Informationen wiederzugeben, und gelingt tendenziell auch Schüler/-innen, die keine Muttersprachler/-innen sind.

## **Worauf sollte ich bei der Durchführung eines Spiels achten?**

Einige Lehrkräfte befürchten, dass bei Spielen zu viel Unvorhergesehenes passieren könnte. Anders als bei naturwissenschaftlichen Experimenten können sich Schüler/-innen bei Spielen im Wirtschaftsunterricht anders verhalten, als die Lehrkraft dies antizipiert hat.

Ein Beispiel dazu: Im Pit-Market-Spiel (auch als Apfemarktspiel, Marktspiel und Ähnliches bekannt und verbreitet) werden die Lernenden in Anbieter/-innen mit bestimmten Stückkosten ihrer Produkte und Nachfrager/-innen mit bestimmten Budgets eingeteilt und sollen Käufe und Verkäufe tätigen. Normalerweise stellt sich dabei recht schnell ein bestimmter Marktpreis ein, der von den Budgets und den Stückkosten sowie von den Verhandlungen abhängt. Dies muss allerdings nicht zwangsläufig geschehen. Manchmal bleiben einzelne Schüler/-innen auf ihren Plätzen sitzen und verhandeln nur mit ihrer besten Freundin oder ihrem besten Freund neben sich. Der dann ausgehandelte Preis unterscheidet sich meist deutlich von dem der anderen Marktteilnehmer/-innen. Oder aber einzelne Schüler/-innen preisen ihr Produkt während der Verhandlungen auf dem Markt spontan mit bestimmten Qualitätsvorteilen an. Dies führt dazu, dass diese Produkte für einen höheren Preis gehandelt werden als die übrigen.

Solche Verhaltensweisen kann (und sollte) die Lehrkraft aber im Unterricht thematisieren. Im ersten Fall liegen lokale Präferenzen vor, im zweiten Fall wird die Prämisse von homogenen Gütern verletzt. Beides führt dazu, dass sich kein einheitlicher Marktpreis einstellt. Die Lehrkraft kann also anhand solcher spontaner Verhaltensweisen

der Schüler/-innen sichtbar machen, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, damit Märkte so funktionieren, wie die neoklassische Theorie dies vorhersagt, und sie kann dies mit der Realität abgleichen. Je nach realem Markt können die Schüler/-innen dann zu unterschiedlichen Aussagen über dessen Funktionsfähigkeit kommen.

Daher kann man solche Unwägbarkeiten von ökonomischen Experimenten im Unterricht eher als besonderen Vorteil denn als einen Schwachpunkt ansehen. Allerdings sind deshalb gerade im Wirtschaftsunterricht beim Einsatz von Spielen eine hohe Fachkompetenz und viel Flexibilität notwendig. Während die Fachkompetenz von der Aus- und Fortbildung abhängt, erlangen Lehrkräfte die Flexibilität meist nur durch das Tun. Die Lehrkraft muss das Spiel also einfach im Unterricht ausprobieren und gegebenenfalls daraus lernen!

## **Sind Spiele für alle Schüler/-innen gleichermaßen geeignet?**

Spiele im Wirtschaftsunterricht verlangen generell von den Schüler/-innen, sich auf die vorgegebenen Regeln einzulassen und dann während des Unterrichts für eine gewisse Zeit weitgehend selbstständig im Rahmen dieser Vorgaben zu handeln. Die dazu notwendige Selbstständigkeit ist nicht unbedingt bei allen Schüler/-innen gegeben. Manchmal nutzen einige die Freiheiten aus, um private Angelegenheiten zu regeln. In solchen Ausnahmefällen sollte die Lehrkraft davon absehen, Spiele einzusetzen.

Allerdings sind Selbstständigkeit und die Übernahme von Verantwortung für das eigene Handeln auch wichtige Erziehungsziele. Folglich sollte die Lehrkraft nicht selbstverständlich davon ausgehen, dass die Schüler/-innen diese Eigenschaften von vornherein mitbringen. Vielmehr sollte sie antizipieren, dass die Lernenden diese Fähigkeiten möglicherweise erst im Laufe ihrer Schulzeit ausbauen können. Bei Lerngruppen, die wenig Selbstständigkeit mitbringen, sollte die Lehrkraft deshalb zumindest die Auswertung lehrerzentrierter gestalten als in selbstständigeren Lerngruppen, und sie sollte als Entwicklungsperspektive mitnehmen, dass auch diese Phasen im Laufe des Schuljahres zunehmend schülerzentrierter werden.

## **Sind Spiele auch für den Einsatz in der Sekundarstufe I geeignet?**

Die meisten hier erwähnten Spiele haben gegenüber Planspielen oder Rollenspielen den Vorteil, dass die Regeln sehr einfach sind. Damit sind sie auch in lernschwächeren Klassen und in der Sekundarstufe I einsetzbar. Marktspiele und das Fischereispiel können bedenkenlos in den meisten



Klassen der Mittelstufe eingesetzt werden.

Der spielerische Zugang erleichtert den Schüler/-innen sogar das Erarbeiten des Stoffs: Statt dem Marktmechanismus und den entsprechenden Kurven im Preis-Mengen-Diagramm in Texten und Abbildung im Buch zu begegnen, ergeben sie sich aus dem eigenen Handeln an einem simulierten Markt. Die Schüler/-innen arbeiten also zunächst an konkreten Sachverhalten – ihrem eigenen Verhalten – und gehen dann zu abstrakteren Aussagen über. Viele Schulbücher dagegen beginnen und bleiben oft auf der abstrakten Ebene, was gerade für lernschwächere Schüler/-innen und solche mit einer anderen Muttersprache als Deutsch eine hohe Verstehenshürde darstellt. Spiele bieten sich also auch und gerade in heterogenen Lerngruppen geradezu als Normalfall an.

### Zu welchen Inhalten gibt es Lernspiele für den Wirtschaftsunterricht?

Die meisten Experimente stammen aus der Mikroökonomik und der Spieltheorie, drehen sich also um das Verhalten auf Märkten bei gegenseitiger Abhängigkeit. Ein sehr einfaches Spiel, das sich als Einstieg in Reihen zum Wirtschaften, Knappheit und Ressourcenallokation auf Märkten anbietet, ist die Sitzplatzversteigerung: Bevor eine Lerngruppe den Raum betritt, werden die Stühle an die Seite geräumt, nur wenige – typischerweise fünf – bleiben in der Mitte des Raumes übrig. Sitzen darf nur, wer einen Stuhl bekommt, Anlehnen an die Tische und Ähnliches ist verboten. Nun kann die Lerngruppe überlegen, wie die wenigen Stühle aufgeteilt werden sollen. Die Frage der Allokation trifft die Schüler/-innen also ganz direkt. Eine Möglichkeit wäre eine Versteigerung der Stühle durch die Lehrperson, die die Erlöse wiederum an die Klassenkasse weiterleitet. Das Resultat kann mit anderen vorgeschlagenen Allokationsmöglich-

keiten verglichen werden, wie beispielsweise zufällige Verlosung, Verhandlung der Schüler/-innen untereinander, diktatorische Zuteilung durch die Lehrkraft usw. Aus den Daten einer Versteigerung kann man zudem eine Nachfragekurve ableiten und schließlich über den Pit Market zum Marktgleichgewicht kommen. Dort wiederum lassen sich Daten aggregieren sowie Konsumenten- und Produzentenrente ableiten und außerdem Markteingriffe wie Mindest- und Höchstpreise, Mengenbegrenzungen usw. modellieren.

Das Ultimatumspiel dagegen eignet sich unter anderem zur Einführung der drei grundlegenden Gerechtigkeitskonzepte Gleichheitsgerechtigkeit, Leistungsgerechtigkeit und Bedarfsgerechtigkeit, wenn man zwischen verschiedenen Runden die Regeln leicht variiert. Dadurch lassen sich differenzierte Aussagen zur Rationalität ökonomischer Akteure herausarbeiten. Das Gefangenendilemma wiederum kann man zur Erarbeitung von abhängigem Verhalten auf oligopolistischen Märkten verwenden.

Zu zwei der typischen Formen des Marktversagens, nämlich Konzentration und negative Externalitäten bei Allmendegütern, existieren ebenfalls erprobte Spiele: Die Konzentration auf Märkten kann man durch eine einfache Modifikation des Pit Markets abbilden, wenn sich die Anbieter zusammenschließen und ihre Preisforderungen untereinander abstimmen. Zu Externalitäten bietet sich das Fischereispiel an, das in verschiedenen Varianten zu finden ist.

### Warum sind Spielvarianten so wichtig?

Die Bedeutung von Spielvarianten lässt sich beispielhaft am Ultimatumspiel zeigen. Dieses Spiel wird häufig in Zusammenhang mit Fragen nach der Rationalität von Akteuren eingesetzt, im Grunde also zur Hinterfragung des Annahmenbündels beim Konzept des Homo oeconomicus. Im Basisszenario spielen zwei Personen gegeneinander. Diese sollen typischerweise zehn Bonbons oder Ähnliches zwischen sich aufteilen, ohne miteinander sprachlich zu kommunizieren. Die Lehrkraft bestimmt, welche Person die Verteilung vorschlägt; die andere Person darf die vorgeschlagene Verteilung nur annehmen oder ablehnen. Lehnt er oder sie die Verteilung ab, gehen alle zehn Bonbons an die Spielleitung, also die Lehrkraft, zurück. Beide müssen sich also überlegen, was die jeweils andere Person als gerechte Verteilung ansehen wird.

Typischerweise wird eine 5:5-Verteilung vorgeschlagen, also eine Gleichverteilung. Fragt man die Schüler/-innen nach den Gründen, dann sagen diese meist, dass diese Verteilung eben fair sei. Aber meist sitzen Personen in einer Lerngruppe nebeneinander, die sich nicht nur kennen, sondern auch befreundet sind. Zudem ist extern (von der Lehrkraft) vorgegeben, wer als

„Bestimmer/in“ die Verteilung vorschlagen darf. Auf dieser Grundlage darauf zu schließen, dass Menschen eben *generell* eine Aversion gegen Unfairness haben und *niemals* nutzenmaximierend agieren, wäre jedoch vorschnell. Spielt man das Ultimatumspiel in Varianten, kann man genau diese Problematik sichtbar machen: Wenn nämlich der oder die „Bestimmer/in“ per Kopfrechenwettbewerb bestimmt wird, wenn (hypothetisch) um Geld gespielt wird oder wenn die Paare anonym gegeneinander spielen, dann werden weitaus ungleichhere Verteilungen als im Basisszenario als „fair“ eingeordnet.

Etwas Ähnliches gilt auch für das Fischereispiel: Mögliche Lösungen des Allmendeproblems lassen sich auf der Regelebene als Spielvarianten modellieren (beispielsweise Verkürzung der Fangzeiten, Einrichtung von Schutzgebieten usw.) und die Konsequenzen analysieren. Dies verweist auf eine Grundannahme der Ökonomik: Menschen sind nicht *per se* gut oder schlecht, sondern ihr Verhalten ist von den geltenden Regeln abhängig. Gute Regeln auch für Märkte zu setzen ist folglich die Kernaufgabe des Staates in der Sozialen Marktwirtschaft.

### Wie kann man Spiele in Tests oder Klausuren verwenden?

Die Durchführung von Spielen lässt sich meist schlecht in Leistungsüberprüfungen einbauen. Dennoch kann man verschiedene Aspekte nutzen, um domänen spezifische Kompetenzen zu testen. So kann man beispielsweise einen Spiel- oder Experimentalaufbau beschreiben lassen (Anforderungsbereich I) oder fiktive, aber plausible Daten aus einem den Schüler/-innen bekannten Spiel auswerten lassen (Anforderungsbereich II). Ferner kann man Schüler/-innen Varianten von Spielen, also Regeländerungen, entwerfen und theoriebasierte, begründete Prognosen über deren Wirkungsweisen ableiten lassen (Anforderungsbereich III). Dies wäre eine gute, domänen spezifische Gestaltungsaufgabe, ein Aufgabentyp also, der in vielen Bundesländern in den vergangenen Jahren immer mehr in den Vordergrund gerückt ist.

### Fehlt solchen Lernspielen nicht der Realitätsbezug?

Manche Autor/-innen lehnen ökonomische Lernspiele im Unterricht ab, weil sie den Blick auf die wirtschaftliche Realität verstellt und nur „spielerisch verpackte“ ökonomische Theorie seien. Allerdings handelt es sich bei der Auffassung, es gehe im Wirtschaftsunterricht nur um die ökonomische Realität, im Kern um eine politikdidaktische Position, die der ökonomischen Theorie keinen Stellenwert für den Unterricht beimisst. So wird dort häufig auf den „Gegenstandsbereich

Wirtschaft“ verwiesen statt auf die Wirtschaftswissenschaften, also die Ökonomik. Damit wird der Wirtschaftsdidaktik und der Ökonomik eine geradezu schädliche Wirkung zugesprochen, die nicht selten mit dem Vorwurf verbunden ist, dass die Wirtschaftsdidaktik den *Homo oeconomicus* als normatives Verhaltensideal propagierte. Die Ausführungen zum Ultimatumspiel oben seien demgegenüber als Richtigstellung angeführt.

Die Wirtschaftsdidaktik hat, wie jede Fachdidaktik, das Ziel, die Lernenden zu mündigen Bürger/-innen zu erziehen. Ihnen dafür die Perspektive einer kompletten Wissenschaft vorzuenthalten, wäre fahrlässig. Sozialwissenschaftliche Fächer definieren sich ohnehin vorwiegend über unterschiedliche fachwissenschaftliche Zugänge und Perspektiven und weniger über unterschiedliche Gegenstände. Somit sollte auch die Ökonomik als Wissenschaft samt deren Theorien dort ihren Platz finden.

Zwar repräsentieren ökonomische Experimente und Spiele Theorien. Das bedeutet aber nicht, dass man bei der Reproduktion dieser Theorien im Unterricht stehen bleiben sollte. Vielmehr sind Befunde über die Leistungen und Grenzen der Aussagekraft der Theorien absolut sinnvoll. Gerade durch die oben erwähnten Varianten von Spielen können Schüler/-innen zu sehr differenzierten Aussagen über die Realität, aber auch über Theoriebestände gelangen, beispielsweise wenn sie anhand eines Ultimatumspiels zu dem Schluss kommen, dass rationales Verhalten von Personen stark vom jeweiligen Kontext abhängt und dies mit den Experimenten und auch mit Beispielen aus der Realität belegen. Von daher sind ökonomische Spiele im Grunde sozialwissenschaftliche Methoden par excellence. ■

### LITERATUR

- Weyland, Michael: Experimentelles Lernen und ökonomische Bildung: Ein Beitrag zur fachdidaktischen Entwicklungsforschung. Wiesbaden 2016
- Macha, Klaas; Niederschlag, Silvia; Schröder, Hans Jürgen: Materialien zur ökonomischen Bildung: Ökonomische Experimente. Berlin 2009
- Jacobs, Heinz (Hrsg.): Ökonomie spielerisch lernen. Kompetenz gewinnen. Spiele, Rollenspiele, Planspiele, Simulationen und Experimente. Frankfurt 2010
- Schweizerische Nationalbank: iconmix (Experimente werden dort als „Lernspiele“ bezeichnet): <https://www.iconmix.ch/de/module/#c21092>

### UNSER AUTOR



**Dr. Marco Rehm** ist Akademischer Rat an der Professur für Kontextuale Ökonomik und ökonomische Bildung und Geschäftsführer des Zentrums für ökonomische Bildung (ZÖBIS) an der Universität Siegen. Zuvor war er knapp sieben Jahre lang als Lehrkraft an einem Gymnasium und an einem Berufskolleg als Wirtschaftslehrer tätig.

Jana Bretschneider

# Spiele und Experimente im Unterrichtsalltag

**Im Wirtschaftsunterricht kann auf ein weites Spektrum an gut erprobten, aber auch an weniger bekannten Spielformen zurückgegriffen werden. Themen, die auf den ersten Blick schülerfern, schwer zugänglich oder sehr abstrakt erscheinen, können durch solche Spiele motivierend, greifbar und nachhaltig zugänglich gemacht werden. Ein Spiel jedoch, das allein zum Selbstzweck des Spieles in den Wirtschaftsunterricht Eingang findet, muss sich den Vorwurf der „Zeitverschwendungen“ gefallen lassen. Deswegen müssen die Reflexion und Weiterverarbeitung der Spielsituation immer Bestandteil des Unterrichts sein.**

Der Wert von Spielen für das Lernen im Allgemeinen und im Wirtschaftsunterricht im Besonderen kann kaum überschätzt werden. Sie können zum einen wirtschaftliches Handeln von Einzelnen und wirtschaftliche Interaktion in Gruppen erfahrbar machen, insbesondere im Rahmen von wirtschaftlichen Experimenten. So können die Lernenden wirtschaftstheoretische Grundlagen erkennen und Modelle der Ökonomik sowohl entdecken als auch kritisch hinterfragen. Zum anderen sind Spielsituationen besonders geeignet, einen Zugang zum Bereich wirtschaftlicher und unternehmerischer Entscheidungen zu eröffnen. Durch die notwendige Perspektivübernahme, das Formulieren wirtschaftlicher Interessen, Reaktionen auf unerwartete Ereignisse und das Abwägen von Entscheidungsalternativen können die Lernenden in Simulationen unternehmerische Entscheidungssituationen erfahren und reflektieren.

## Unterrichtssituationen für Spiele

So vielfältig die Möglichkeiten sind, die Spiele für den Wirtschaftsunterricht eröffnen, so umfassend sind sie auch in den unterschiedlichen Phasen des Unterrichts nutzbar. Kleinere Spiele, die mit dem Vorwissen der Schüler/-innen oder ihren Vorstellungen und Assoziationen arbeiten oder auch erste Denkprozesse initiieren, eignen sich hervorragend, um den Unterricht zu eröffnen. Aufwendigere Spiele können das Zentrum des Unterrichts (oder auch nahezu den gesamten Unterricht) prägen. Hierzu gehören Großformen wie Entscheidungsspiele, aber auch Inselspiele oder ereignisorientierte Brett- und Würfelspiele. Wieder andere Spielarten sind vor allem dazu geeignet, die Ergebnisse des Lernens aufzufangen

oder weiterzuführen. Zu dieser Gruppe zählen zum einen Wissensspiele mit Quiz-Charakter, zum anderen Spiele wie das Mystery (siehe auch UB 6 in diesem Heft), die bereits Kenntnisse der Schüler/-innen voraussetzen, die sie dann anwenden können.

## Einbindung in die Unterrichtsstruktur

Ein Spiel ist für die Schüler/-innen oft neu, interessant und motivierend, für die Lehrkräfte jedoch häufig aufwendig in der Vorbereitung. Umso wichtiger ist es, die Potenziale von Spielen im Unterricht zu nutzen und Lernmöglichkeiten für die Schüler/-innen nicht zu streichen. Dazu gehört insbesondere die inhaltliche Einbettung in den Unterricht. Ist das Spiel inhaltlich und strukturell geeignet, den gewünschten thematischen Fokus zu setzen? Entspricht es den Fähigkeiten der Schüler/-innen?

Von nicht minder großer Bedeutung ist die Auswertung der Spiele im Unterricht, und das vor allem aus drei Gründen: 1. Wie jede Art von Unterricht reduzieren Spiele die Realität aus didaktischen Erwägungen. Eben diese Reduktion kann im Sinne einer Realitätsprüfung Gegenstand der Auswertung und Reflexion des Spiels sein. 2. Erst die Reflexion von inhaltlichen Aspekten, von bestimmten Handlungsweisen der Spieler/-innen oder der Regeln des Spiels ermöglicht es, Erkenntnisse über wirtschaftliche Theorien und die wirtschaftliche Realität zu gewinnen. 3. Spielerische Makromethoden wie Entscheidungsspiele oder Simulationen können zu wertvollen Erkenntnissen über die rechtlichen und formalen Bedingungen von wirtschaftlichen Entscheidungen führen: Warum ist die Entscheidungsfindung so langwierig und komplex?

## Wirtschaft spielend entdecken

Spiele im Wirtschaftsunterricht lassen sich in allen Jahrgängen gewinnbringend in den Unterricht integrieren. Die in diesem Heft zusammengestellten Spielvorschläge greifen dabei unterschiedliche Entscheidungsebenen auf: Sie erweitern sie Schritt für Schritt von wirtschaftlichen Entscheidungen des Einzelnen bis hin zu denen eines Unternehmens und einer Gemeinschaft.

Vor allem jüngere Schüler/-innen erfahren die Komplexität von Entscheidungen in einer an das NASA-Spiel angelehnten Spielsituation (**UB 1**, Guido Rotermann). In der fiktiven Situation eines Flugzeugabsturzes im Urwald müssen sie rationale Entscheidungen zu ihrer eigenen Rettung treffen. Dabei erfahren sie, dass beispielsweise Unkenntnis oder soziale Interaktionen Entscheidungen beeinflussen können – trotz des Bestrebens und der Notwendigkeit, rational zu handeln. Die anschließende Reflexion des Entscheidungsspiels trägt dazu bei, dass dieser Unterrichtsbeitrag auch von älteren Lernenden gewinnbringend genutzt werden kann.

**UB 2** von Jana Bretschneider greift ein bekanntes ökonomisches Experiment auf: das Ultimatum- bzw. Diktatorspiel. Die verschiedenen Varianten dieses Spiels schaffen Entscheidungssituationen, in denen sich zeigt, dass Menschen in aller Regel ökonomische Entscheidungen nur eingeschränkt oder sogar überhaupt nicht so treffen, wie es den Annahmen der ökonomischen Verhaltenstheorie entspricht. Auf der Grundlage der vorgestellten Experimente können die Lernenden

anschließend die Grenzen des Modells des Homo oeconomicus reflektieren. Ebenfalls ein klassisches ökonomisches Experiment bereitet Frank Meske (**UB 3**) für den Unterricht auf: das Fischereispiel, mit dem das Dilemma der Allmende erfahrbar wird. Mithilfe von Rollen- und Spielkarten werden die Lernenden anschaulich durch die Spielsituation geleitet.

Mareike Misselhorn (**UB 4**) nutzt eine Variante der klassischen Inselspiel-Situation, um für Schüler/-innen die Entwicklung einer (marktwirtschaftlichen) Wirtschaftsordnung mit ihren Vorzügen und Schwierigkeiten erfahrbar werden zu lassen.

Die letzten beiden Beiträge dieses Heftes widmen sich unternehmerischen Entscheidungen: Das Brettspiel von Guido Rotermann (**UB 5**) ist als Einführung in den Themenbereich Unternehmensgründung angelegt. Es wendet sich bereits an Lernende ab Jahrgang 7 und ist ohne Vorkenntnisse spielbar. Die Schüler/-innen werden dabei mit ausgewählten Aspekten einer Unternehmensgründung konfrontiert. Zufällig auftretende Ereignisse prägen den Spielverlauf und bilden ein Spektrum an entscheidungsprägenden Faktoren ab. Eine Reflexion schließt den Unterrichtsbeitrag ab. Der Beitrag von Stefan Lahme (**UB 6**) fokussiert Standortentscheidungen eines fiktiven Unternehmens, das vor der Entscheidung steht, seinen Standort ins Ausland zu verlagern. Die unterschiedlichen Standort- und Entscheidungsfaktoren werden anhand eines Mysterys anwendbar und erfahrbar. ■

## Übersicht über die Unterrichtsbeiträge (UB) dieser Ausgabe Praxis Politik & Wirtschaft

Unterrichtsbeitrag	Klassenstufe	Inhaltliche Aspekte	Methodischer Zugang	Seiten
<b>UB 1</b> Absturz im Urwald. Wie treffe ich (wirtschaftliche) Entscheidungen?	6–8 (mit Differenzierung bis Oberstufe)	ökonomische Grundlagen und Modelle: wirtschaftliche Entscheidungsprozesse	Entscheidungsspiel, NASA-Spiel	10–17
<b>UB 2</b> Analysen wirtschaftlicher Entscheidungen. Diktator- und Ultimatumspiel	9–13	ökonomische Grundlagen und Modelle: ökonomische Verhaltenstheorie und Verhaltensökonomik	Ökonomisches Experiment: Ultimatumspiel	18–24
<b>UB 3</b> Ein Fischereispiel. Das wirtschaftliche „Dilemma der Allmende“ spielerisch erkunden	9–13	ökonomische Grundlagen und Modelle: Tragik der Allmende	Ökonomisches Experiment: Fischereispiel	25–31
<b>UB 4</b> Entstehung einer (Sozialen) Marktwirtschaft. Ein Insel-Szenario (Planspiel)	9–10	Entstehen einer Wirtschaftsordnung	Inselspiel-Situation, Planspiel	32–39
<b>UB 5</b> Wir gründen ein Unternehmen! Ein Brettspiel	7–10	Wirtschaft und Unternehmen, Unternehmensgründung	Brettspiel, Würfelspiel	40–47
<b>UB 6</b> Abschied vom Wirtschaftsstandort Deutschland? Ein Mystery	11–13	Internationalisierung von Unternehmen	Mystery	48–54

Guido Rotermann

# Absturz im Urwald

## Wie treffe ich (wirtschaftliche) Entscheidungen?

Foto: iStockphoto.com/Rhett Ayers Butler - Mongabay



In Anlehnung an das bekannte NASA-Entscheidungsspiel soll für jüngere Schüler/-innen die Komplexität von Entscheidungsprozessen an einem Beispiel erfahrbar werden. Die fiktive Situation eines Flugzeugabsturzes im Urwald bringt die Lernenden in die Situation, rationale Entscheidungen für die eigene Rettung treffen zu müssen. Im Kern des Beitrages (Copys 1 bis 4) müssen dazu schwierige Entscheidungen gefällt werden – in einem ersten Schritt individuell, dann in der Kleingruppe. Jüngere Schüler/-innen erfahren dabei die Herausforderungen, dass Unkenntnis oder Fehlvorstellungen bei aller Vernunft die Qualität einer Entscheidung beeinträchtigen können, dass aber auch der Austausch mit anderen die Entscheidungsqualität positiv (wie auch negativ) beeinflussen kann.

### Grenzen rationaler Entscheidungen

In der Reflexionsphase wird die Rationalität von Entscheidungen hinterfragt und der Aspekt der Entscheidungen dann (knapp) mit einer ökonomischen Perspektive im Kontext der eigenen Lebenswirklichkeit versehen.

### Soziale Interaktion

Interessant und für ältere Lerngruppen spannend ist eine weitergehende und optionale Analyse des Entscheidungsprozesses. Dazu bietet dieser Beitrag eine Differenzierungsaufgabe (Copy 5) für einzelne Schüler/-innen (oder evtl. die Lehrkraft). Hier kann – ergänzend zu den oben genannten Einflussfaktoren – die Bedeutung von Kommuni-

**Entscheidungen bestimmen unseren Alltag, Fehlentscheidungen gehören dazu. Welche Sachfaktoren wirken auf Entscheidungsergebnisse ein? Welche Faktoren beeinflussen den Entscheidungsprozess? Welche Rolle spielt die Interaktion mit der Gruppe?**

kationsprozessen und -verhalten im Entscheidungsprozess einbezogen werden. Dabei müssen allerdings Schüler/-innen das Verhalten anderer Schüler/-innen bewerten, somit setzt es sozial intakte Lerngruppen voraus.

### Lerntheoretische Begründung

Lerntheoretisch lässt sich dieses Spiel in die sozial-konstruktivistischen Entwicklungstheorien einordnen, zumindest, wenn man den besonderen Wert in der Interaktion der Teilnehmer/-innen sieht. Jedenfalls aber stellt die Auseinandersetzung mit der (simulierten) Realität im Urwald grundsätzlich einen konstruktivistischen Ansatz dar und ermöglicht die spielerische Erfahrung eigener Aktionen. ■

### LITERATUR

- Studtmann, Katharina: Plan- und Entscheidungsspiele. In: Achour, Sabine u.a. (Hrsg.): Methodentraining für den Politikunterricht. Frankfurt/ Main 2020, S. 219–222  
 Scholz, Lothar: Spielend lernen: Spielformen in der politischen Bildung. In: Sander, W./Pohl, K. (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Frankfurt/ M. 2022, S. 498–506  
 Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (Hrsg.): Das NASA-Spiel. Aus: <https://www.unternehmergeist-macht-schule.de/SharedDocs/Downloads/materialien-lehrer/Teamfaehigkeit-Das-NASA-Spiel.html>

### UNSER AUTOR



Guido Rotermann, Haselünne, StD und Fachleiter für Politik-Wirtschaft für das Lehramt an Gymnasien am Studienseminar Meppen, Beirat PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT.  
Foto: privat

# Das Thema im Unterricht



Arbeitsblätter bequem online anpassen!

Mehr dazu auf Seite 3.

Klassenstufe	6–8 (mit Differenzierung bis Oberstufe)	Zeitbedarf	2 Stunden	Copys	5
Lehrplanbezüge	Wirtschaftliche Entscheidungsprozesse				
Methoden	Entscheidungsspiel (Differenzierung: Kommunikationsanalyse, Soziogramm)				
Unterrichtsschritt	Inhalt/Lösungsvorschläge			Medien/Sozialform	
<b>Copy 1</b> Einstieg: Konfrontation mit dem Fall/der Spielsituation	<b>Aufgabe 1 bis 3:</b> Erfassen der Problemlage			<b>M 1, M 2</b> Plenum	
<b>Copy 2/3</b> Beginn der Entscheidungssituation	<p>Bildung von Gruppen mit 4 bis 6 Mitgliedern. Die Karten von Copy 2 sollten ausgeschnitten bereit liegen. Jede/r Schüler/-in benötigt einen Kartensatz. Die Lehrkraft erklärt einleitend, dass sich alle in die Rolle der Absturzopfer versetzen sollen und es um die Planung der Rettung der Gruppe geht.</p> <p><b>Bearbeitung von Schritt 1:</b> Zeit ca. 5–10 Min Lösungshinweise: Die Lehrkraft sollte darauf achten, dass Schritt 1 tatsächlich als Einzelergebnis erstellt wird. Junge Schüler/-innen haben möglicherweise Schwierigkeiten mit dem Verstehen der „Rangfolge“. Inhaltliche Fragen zu den Gegenständen werden nicht beantwortet.</p> <p><b>Bearbeitung von Schritt 2:</b> Zeit ca. 15–20 Minuten Schritt 2 bietet die Möglichkeit zur Binnendifferenzierung (Copy 5). Häufig kommt die Frage auf, ob es dabei eine „richtige“ Lösung gibt. Dies kann im Sinne der Motivationsförderung zunächst bejaht werden.</p>			<b>M 3</b> Gruppenbildung  <b>M 4, M 5</b> Lehrervortrag Einzelarbeit	
<b>Copy 4 (optional: Copy 5)</b> Auswertung der Entscheidungen	<p>Die Lehrkraft stellt die Expertenlösung vor (die Zahlen können z. B. einfach diktiert werden).</p> <p>Hinweise: Mögliche Fragen zu den einzelnen Gegenständen können kurz geklärt werden. In der Regel gibt es Widerspruch zur Expertenlösung. Dem kann Zeit eingeräumt werden, schlussendlich akzeptieren die Schüler/-innen in der Regel, dass Experten eine sinnvolle Lösung erarbeitet haben.</p> <p><b>Bearbeitung der Schritte 3 bis 5:</b> Vergleich der eigenen mit der Expertenlösung; Lösungsaspekte: Gibt es Einzelergebnisse, die besser sind als das beste Gruppenergebnis? Wie kann das sein?</p> <p><b>Aufgabe 1:</b> Einflussfaktoren im Spiel; Lösungshinweise: Mögliche Ordnungskriterien sind z. B. (fehlende) Sachkenntnis, (fehlende) Transparenz der Situation, Emotionen.</p> <p><b>Optional:</b> Einbezug der Ergebnisse aus der Differenzierungscopy 5</p> <p><b>Aufgabe 2:</b> Rational-Choice-Theorie, siehe Abbildung 2 Lösungshinweis: Die eigenen Entscheidungen können als rational bewertet werden. Wenn dennoch kein Idealergebnis erreicht wurde, kann das mit den „Voraussetzungen“ (M 7) erklärt werden, z. B. Ziendifferenz (langes Überleben oder schnelle Rettung) oder mit dem fehlenden Wissen um die Folgen.</p> <p><b>Aufgabe 3:</b> Lösungsvorschlag: Einkauf zwar mit Preisvergleich (rational), aber fehlende Kenntnis des gesamten Marktes</p>			<b>M 4 (Copy 3)</b> Lehrermaterial: Abbildung 1	
Reflexion				<b>M 6</b>	
				<b>M 7</b>	
				Optional: Differenzierung mit Copy 5	
				<b>M 8</b>	

**Zu Copy 4, M 6, Schritt 3 (Expertenlösung)**

Gegenstand	Rangnummer	Begründung
1 Notizblock mit Bleistift	12	Nutzbar für Hilfebotschaften, z. B. per Flaschenpost
1 Dose Lebensmittelkonzentrat	1	Hilfreiche Versorgung
20 Meter Nylonseil	6	Zum Überqueren oder Absichern bei schwierigen Stellen
1 Fallschirm	13	Schutz vor Sonne oder Regen
2 Pistolen 7,25 mm	8	Schutz vor Tieren und Abschuss von Signalpatronen
1 Taschenmesser	5	Nützlich z. B. für die Nahrungsmittelversorgung
1 Sauerstoffflasche	15	Nutzlos im Regenwald
1 faltbare Landkarte Brasilien	4	Hilfreiches Orientierungsmittel
1 selbstaufblasendes Rettungsschlauchboot, Platz für maximal 2 Personen	11	Möglichkeit, ein Team auf dem Wasserweg Richtung Küste zu schicken
1 Magnetkompass	3	Orientierungshilfe
20 Liter Wasser in Plastikflaschen	2	Sauberer Regenwasser ist im Regenwald vorhanden; der permanente Bedarf an Wasser ist in den Tropen aber auch hoch. Die Flaschen sind zudem nutzbar für Flaschenpost.
Signalpatronen 7,25 mm	9	Notruf bei Sichtweite
1 Erste-Hilfe-Koffer	7	Nützlich bei Verletzungen
1 tragbares Handfunkgerät mit vollen Batterien, Reichweite 1 km	14	Notruf bei Nähe zu Zivilisation
1 Lupe mit 3-fach-Vergrößerung	10	Nützlich, um Feuer zu entfachen

Quelle: Rotermann, Guido

Abbildung 1

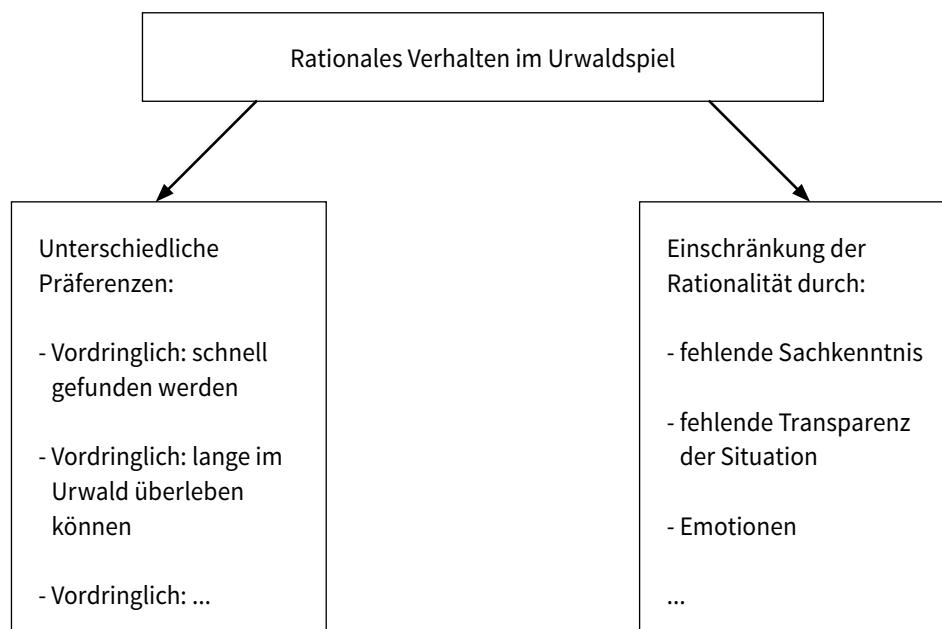
**Zu Copy 4, Aufgabe 2**

Abbildung 2

**M|1 Absturz im Urwald**

Foto: iStockphoto.com/Greg2016



Plötzlich ging alles ganz schnell. Der Motor der kleinen Maschine knatterte laut, es knallte noch ein paar Mal und dann hörte man nur noch den Wind an den Tragflächen. Träge drehte sich der Propeller im Flugwind. Motorschaden! Und das mitten über dem brasilianischen Urwald!

Es dauerte einen Moment, bis alle begriffen hatten, dass das kleine Flugzeug nun abstürzen würde. Aber bevor Panik ausbrechen konnte, hörte man die Stimme des Kapitäns durch die Lautsprecher: „Alle anschnallen, Kopf auf die Knie, ruhig bleiben – es gibt eine Notlandung.“ Dass der Pilot selbst sich nicht ruhig fühlte, konnte man an den Schweißperlen auf seiner Stirn erkennen. Aber konzentriert steuerte er eine große Lichtung an, die sich zwischen dem dichten Urwald auftat. „Festhalten!“

Es rumpelte fürchterlich und man hörte Metall und Kunststoff bersten, als die Maschine durch die Büsche rutschte. Dann stand

sie still. Es schienen Minuten zu vergehen, bevor jemand fragte „Alles okay? Jemand verletzt?“

Wie durch ein Wunder war der ganze Kurs unverletzt. Alle kletterten durch die Türöffnung und sammelten sich vor dem Flugzeug, dessen Tragflächen auf beiden Seiten abgerissen waren. Das hatte noch gefehlt! Es sollte doch nur eine Schulreise zur neuen Partnerschule werden, und jetzt hockten die fünf Schülerinnen und Schüler mitsamt Lehrer und Piloten irgendwo im tropischen Regenwald.

„Wir haben ein Problem. Ich konnte keinen Funkspruch mehr absetzen. Niemand weiß, wo wir sind!“, sagte der Kapitän und bemühte sich um eine feste Stimme ...

Quelle: Rotermann, Guido

**M|2 Was noch übrig ist ...**

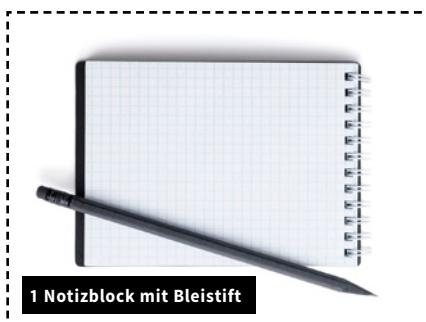
Gemeinsam wird alles zusammengetragen, was vom Gepäck und von der Einrichtung des Flugzeugs noch intakt ist. Viel ist nicht übriggeblieben! Vor allem ist das eingebaute Funkgerät völlig zerstört. Gemeinsam suchen alle nach brauchbaren Gegenständen, als plötzlich der heiß gelaufene Motor der Maschine zu brennen beginnt. Schnell breitet sich das Feuer auf das ganze Flugzeug aus. Hilflos müssen alle mit ansehen, wie das Flugzeug und alles, was sich noch im Inneren befindet, in Rauch aufgehen. Während alle noch zusehen, wie die Flammen langsam kleiner werden, hören sie hinter sich lautes Schimpfen: „Mann, was sollen wir mit dem Gerümpel?! Was wir dringend bräuchten, ist nicht dabei!“, regt sich Paul auf und zeigt auf den Haufen von Dingen, die vor dem Feuer gerettet werden konnten.

Quelle: Rotermann, Guido

**AUFGABEN**

- 1 Äußert euch in einem Blitzlicht zur Situation, in der sich die Gruppe befindet (M 1).
- 2 Diskutiert, welche Handlungsmöglichkeiten die Gruppe jetzt hat.
- 3 Paul macht sich offenbar Sorgen, dass wichtige Dinge jetzt nicht verfügbar sind (M 2). Was würdet ihr gerne auf dem Haufen der geretteten Dinge sehen? Was wäre euch in dieser Situation wichtig?

## M|3 Gerettete Gegenstände – Karten zum Ausschneiden



Bilder:

Shutterstock.com/Eivaisla/New Africa/Baloncici/BigApple orathai hanthong/Mariyana M/Ireshetnikov54/Nomad\_Soul/Rezki Lukmana/Sanit Fuangnakhon/spaxiax stock.adobe.com/Maksimov, Andrey/Reitz-Hofmann, Birgit; Alamy Stock Photo (RMB)/Panther Media GmbH; iStockphoto.com/Amikishiyev; fotolia.com/Zerbor

## M|4 Liste der geretteten Gegenstände

Gegenstand	1 Meine Rangfolge	2	3	4	5 Gruppenlösung
1 Notizblock mit Bleistift					
1 Dose Lebensmittelkonzentrat					
20 Meter Nylonseil					
1 Fallschirm					
2 Pistolen 7,25 mm					
1 Taschenmesser					
1 Sauerstoffflasche					
1 faltbare Landkarte Brasilien					
1 selbstaufblasendes Rettungsschlauchboot mit Platz für maximal 2 Personen					
1 Magnetkompass					
20 Liter Wasser in Plastikflaschen					
Signalpatronen 7,25 mm					
1 Erste-Hilfe-Koffer					
1 tragbares Handfunkgerät mit vollen Batterien, Reichweite 1 km					
1 Lupe mit 3-fach-Vergrößerung					
<b>später eintragen: Summe der Differenzen</b>	X			X	X

Quelle: Rotermann, Guido

## M|5 Entscheidungen

**Bildet Teams von 4–6 Personen. Schneidet die Karten von Copy 2 aus. Jede/r braucht einen Kartensatz.**

**Schritt 1: Einzelarbeit.** Entscheide ganz alleine, welche Rangfolge der wichtigen Dinge du für richtig hältst (sehr wichtig = Rang 1, die Ränge 2–16 mit abnehmender Wichtigkeit). Nutze dazu die Karten (Copy 2). Notiere deine Ergebnisse in Spalte 1.

**Schritt 2: Erklärt eure Einzelergebnisse in der Gruppe.** Erstellt ein gemeinsames Gruppenergebnis und tragt es in die Spalte 5 ein.

Quelle: Rotermann, Guido

**M|6 Vergleiche**

**Schritt 3: Vergleicht mit einer Expertenlösung** (die erhältet ihr vom Lehrer). Notiert die Expertenlösung in M 4, Spalte 3. Ermittelt anschließend die Differenz von Einzel- und Gruppenlösung (Spalte 1 und 5) zur Expertenlösung und tragt das Ergebnis ein (M 4, Spalte 2 und 4). Beispiel: eigene Lösung Rang 6, Expertenlösung Rang 11 = Differenz 5

**Schritt 4: Berechnet, wie groß die Abweichungen** der Einzellösungen und der Gruppenlösungen zu der Expertenlösung sind. Addiert dazu die einzelnen Differenzwerte der jeweiligen Spalte. Notiert das Ergebnis in der untersten Zeile in M 4.

**Schritt 5: Vergleicht die Ergebnisse im Plenum.** Wer hat die größte/die geringste Abweichung zur Expertenlösung? Gibt es Auffälligkeiten im Vergleich der Einzel- zu den Gruppendifferenzen? Gibt es ein „bestes“ Ergebnis?

Quelle: Rotermann, Guido

**M|7 Mögliche Einflussfaktoren auf die Entscheidung**

Im Folgenden sind Überlegungen aufgeführt, die nach dem Spiel häufig zur Erklärung von Entscheidungen angeführt werden.

„Ich dachte, dass ein Kompass so nahe am Äquator nicht funktioniert.“

„Das war unrealistisch! Welches Flugzeug hat ein Schlauchboot an Bord?“

„Ich habe nicht daran gedacht, dass es im Regenwald viele Flüsse gibt.“

„Ich hatte keine Lust, mich mit meinen Mitspielern zu streiten.“

„Mir war nicht klar, dass man Tage oder Wochen braucht, um in bewohnte Regionen zu kommen.“

„Ich dachte, dass es ganz leicht sei, von einem Rettungsflugzeug gefunden zu werden.“

„Ich habe das gemacht, was meine beste Freundin gemacht hat.“

„Paul in unserer Gruppe hat sich immer vorgedrängt, da habe ich lieber nichts mehr gesagt.“

„Ich weiß nicht, was eine Signalpatrone ist.“

„Eigentlich wollte ich etwas ganz anderes, aber ich wollte nicht alleine dastehen.“

„Sara hat so genervt, da war ich dann aus Prinzip gegen ihre Meinung.“

„Ich fühlte mich beobachtet und wollte nichts falsch machen.“

Quelle: Rotermann, Guido

**M|8 Die Theorie der rationalen Wahl**

Die Theorie der rationalen Wahl (auf Englisch: Rational Choice Theory) spielt bei der Erklärung von gesellschaftlichen Verhaltensweisen eine große Rolle. Es wird davon ausgegangen, dass jeder Einzelne – jedes Individuum – sich eigennützig und vernünftig (rational) verhält. Wenn eine Wahl zwischen verschiedenen Möglichkeiten getroffen wird, verhält sich das Individuum nicht zufällig, sondern entscheidet sich für die Möglichkeit, die nach Abwägung von Alternativen den eigenen Nutzen vergrößert. Voraussetzung ist, dass bei den verschiedenen Entscheidungsmöglichkeiten auch deren Folgen bekannt sind.

Quelle: Rotermann, Guido

**AUFGABEN**

- 1 Setzt euch mit den Erklärungen (M 7) auseinander: Ordnet Aspekte, die zueinander passen, indem ihr sie gleichfarbig markiert und eine passende Überschrift findet.
- 2 Bewertet eure Entscheidungen vor dem Hintergrund der Rational-Choice-Theorie (M 8).
- 3 Die Entscheidungen zur Rettung nach dem Flugzeugabsturz finden in einer sehr besonderen Situation statt. Aber wie sieht es in der Wirklichkeit in deinem Alltag aus? Erkläre an einem Beispiel, wie du versuchen kannst, dich beim Einkaufen rational zu entscheiden, und warum es schwierig ist, sich wirklich rational zu verhalten.

**M|9 Kommunikationsanalyse****Analyse der Kommunikation während des Spiels**

Das Regenwald-Spiel hat zwei Dimensionen, bei denen man etwas lernen kann. Einerseits geht es um die Sachfrage: Welche Gegenstände sind besonders nützlich in der Situation nach dem Flugzeugabsturz? Zur Lösungsfindung durchlaufen die Teams einen Prozess, in dem ganz verschiedene Persönlichkeiten mit unterschiedlichen Verhaltensweisen zusammenarbeiten müssen. Hier liegt die zweite Dimension des Spiels: Man kann die Art und Weise des Zusammenarbeitens – man nennt das die soziale Interaktion – beobachten und beschreiben, um den Teilnehmer/-innen anschließend eine (wertschätzende und konstruktive) Rückmeldung zu geben.

**Aufgabe:** Beobachte das Kommunikationsverhalten in einem Team und erstelle dazu ein Soziogramm (M 11), sodass du den Teilnehmer/-innen später eine Rückmeldung geben kannst. Nutze dazu M 10 und M 11.

Verrate den anderen nicht, was deine Aufgabe ist.

Quelle: Rotermann, Guido

**M|10 Verhaltensweisen bei Problemlösungen in Gruppen**

**Rettungsdienste bereiten ihr Personal auf die Bewältigung kritischer Situationen vor. In Schulungen wird zum Beispiel das Verhalten der Teilnehmer beobachtet und anschließend besprochen. Dazu wird unter anderem auf diese Gliederung von drei typischen Verhaltensweisen zurückgegriffen:**

**Selbstorientiertes Verhalten:** Welche Mitglieder zeigen durch ihr Verhalten in der Gruppe, dass sie sich in erster Linie selbst in einem guten Licht erscheinen lassen wollen und weniger die Gruppe bei ihrem Auftrag unterstützen? Typische Merkmale: nicht zuhören, andere unterbrechen, alleine handeln etc.

**Aufgabenorientiertes Verhalten:** Welche Gesprächsteilnehmer sind besonders auf die Lösung der Gruppenaufgabe konzentriert? Typische Merkmale: auf die Aufgabe hinweisen, Arbeitsprozesse in Gang halten, Sachverhalte zusammenfassen, organisieren etc.

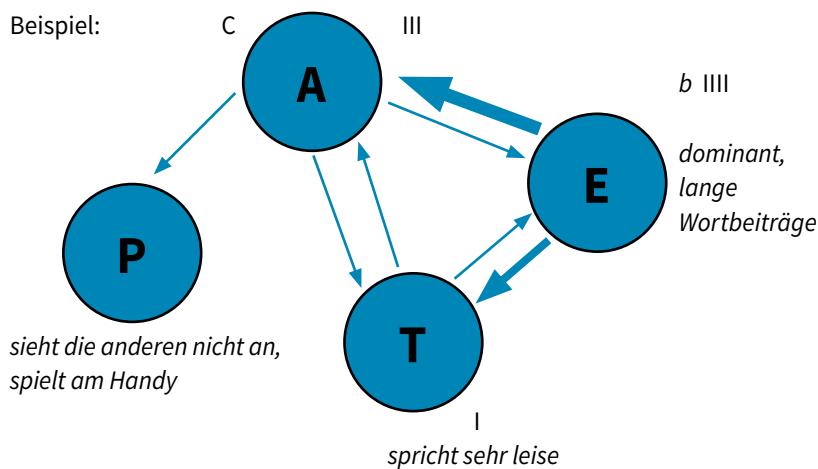
**Interaktionsorientiertes Verhalten:** Wer hat sich sehr um die anderen Gesprächsteilnehmer bemüht und hat dazu beigetragen, dass das Gespräch lief? Typische Merkmale: andere ansprechen, loben, Aufgreifen von guten Beiträgen etc.

Quelle: Rotermann, Guido

**M|11 Erstellen eines Soziogramms**

Ein Soziogramm ist eine einfache Darstellung der Beziehungen zwischen den Mitgliedern einer Gruppe. Eine Gesprächssituation lässt sich so gut erfassen. Auf einem Blatt wird die ungefähre Sitzordnung mit Namen oder Abkürzungen skizziert. Dann kann man Beobachtungen zur Quantität (Häufigkeit) von Wortbeiträgen machen und weitere Merkmale beschreiben, die sich nicht zählen lassen (das bezeichnet man als Qualität). Merkmale zur Qualität finden sich in M 10.

Beispiel:



sieht die anderen nicht an,  
spielt am Handy

spricht sehr leise

P	Peter
A	Anna
E	Elias
T	Tina

a = zeigt viele Merkmale selbst-  
orientierten Verhaltens  
b = aufgabenorientiert  
c = interaktionsorientiert

III = Anzahl der Wortmeldungen

A→B = A spricht B direkt an, die Dicke  
des Pfeils entspricht der Häufigkeit.

Quelle: Rotermann, Guido

Jana Bretschneider

# Analysen wirtschaftlicher Entscheidungen

## Diktator- und Ultimatumspiel

Foto: iStockphoto.com/ronstik



**Das Diktator- und das Ultimatumspiel sind Varianten eines ökonomischen Experiments aus der Spieltheorie und Verhaltensforschung. Im Politik- oder Wirtschaftsunterricht sind sie aufgrund ihres für den Schulunterricht sehr gut modifizierbaren Aufbaus geeignet, ökonomisches Verhalten zu untersuchen.**

Das Diktator- und vor allem das Ultimatumspiel können in unterschiedlichen Varianten gespielt werden. Diese Experimente zeigen, in welchem Maß Menschen in der konkreten Spiel situation ihren eigenen Nutzen maximieren und/oder die Interessen anderer Personen mit einbeziehen. Das Ultimatumspiel schafft dabei eine Entscheidungssituation, in der sich zeigt, dass Menschen ökonomische Entscheidungen in aller Regel gar nicht oder nur eingeschränkt so treffen, wie es den Annahmen der ökonomischen Verhaltenstheorie entspricht. Insbesondere Rationalität und Nutzenmaximierung, die Grundannahmen des Modells des Homo oeconomicus, lassen sich im ökonomischen Experiment nicht in dieser Form nachweisen.

### Grenzen des Modells des Homo oeconomicus

Bei der Durchführung der Experimente im Unterricht erfahren die Schüler/-innen die Grenzen des Modells des Homo oeconomicus unmittelbar. Sie können sich dadurch kritisch mit den Grundannahmen der ökonomischen Verhaltenstheorie und dem Erklärungswert dieses Modells auseinandersetzen.

### Verhaltensökonomik als Alternative

Vor dem Hintergrund der Ergebnisse von Diktator- und Ultimatumspielen können die Lernenden sich anschließend alternativen Ansätzen ökonomischer Theorie zuwenden. Beispielsweise geht die Verhaltensökonomik explizit davon aus, dass ökonomische Entscheidungen – anders als es beim Modell des Homo oeconomicus angenommen wird – nicht rational getroffen werden. So haben die Lernenden die Möglichkeit, sich unterschiedliche Ansätze zur Erklärung ökonomischen Verhaltens zu erschließen. ■

### LITERATUR

Güth, Werner/Schmittberger, Rolf/Schwarze, Bernd: An experimental analysis of ultimatum bargaining. In: Journal of Economic Behavior & Organization. Band 3, Heft 4, 1982, S. 367–388

Güth, Werner: Spielend – tiefe Einsichten – gewinnen! Vom Spiel-(theoretischen) Modell zum Interaktionsexperiment. Wirtschaftswissenschaftliches Studium 8, 2008, S. 438–441

Hedtke, Reinhold: Ökonomische Denkweisen. Eine Einführung: Multiperspektivität, Alternativen, Grundlagen. Wochenschau-Verlag 2008

Mehring, Martin: Homo oeconomicus – ein universell geeignetes Modell für die ökonomische Theorie? Diplomica Verlag 2011

### UNSERE AUTORIN



Jana Bretschneider, Hannover, StD' und Fachleiterin für das Fach Politik-Wirtschaft am Studienseminar für das Lehramt an Gymnasien Hannover I, Beirätin PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT.

Foto: privat

## Das Thema im Unterricht



Arbeitsblätter bequem online anpassen!

Mehr dazu auf Seite 3.

Klassenstufe	9–13	Zeitbedarf	2–3 Stunden	Copys	4
Lehrplanbezüge	ökonomisches Verhalten, ökonomische Verhaltenstheorie, Verhaltensökonomik, Homo oeconomicus				
Unterrichtsschritt	Inhalt/Lösungsvorschläge	Medien/Sozialform			
<b>Copy 1</b> Einführung in das Spiel bzw. Experiment	Einführung <b>Aufgabe 2:</b> Die Lernenden erfassen die zentralen Merkmale der Spielsituation. Wichtig sind hier insbesondere, ob sie die anderen Personen im Spiel kennen, sowie die unterschiedlichen Modalitäten der Verteilung. Hier muss die Lehrkraft gegebenenfalls unterstützen, weil ein präzises Spielverständnis notwendige Grundlage für den Verlauf der Unterrichtseinheit ist. Es kann sinnvoll sein, dass die Lehrkraft im Vortrag in die Spiele einführt.	<b>M 1, M 2</b> Einzelarbeit, Plenum	<b>M 2, M 3, M 4</b> Material: kleine Zettel für die Ergebnisse, Einzelarbeit	<b>M 5, M 6</b> Einzelarbeit, Plenum	<b>M 5, M 6</b> Einzelarbeit, Plenum
	<b>Aufgabe 3:</b> Die Lernenden führen die Spiele nach der Anleitung durch. Es ist sinnvoll, dass die Lehrkraft vorab entscheidet, wie viele und welche Spiele gespielt werden sollen. Soll nur ein Spiel gespielt werden, sind entweder das Diktatorspiel (Spiel 1, M 2) oder das Ultimatumspiel (Spiel 2, M 3) möglich. Wenn mehrere Spiele gespielt werden sollen, ist die vorgeschlagene Reihenfolge funktional. <b>Aufgabe 4:</b> Zur Vorbereitung der Auswertung halten die Lernenden ihre Beweggründe fest, zum Beispiel: „Es ist unfair, nichts abzugeben.“ „Ich habe das auch als Geschenk bekommen. Deswegen teile ich. Das ist sozial.“ „Ich kann doch alles behalten. Das mache ich auch.“				
<b>Copy 2</b> Auswertung und Analyse	Feststellung der Ergebnisse <b>Aufgabe 1:</b> Die auf den Zetteln notierten Spielergebnisse werden durch die Lernenden ausgewertet und grafisch abgebildet. Ein Beispiel für eine solche Auswertung (Klasse 9, 26 Schüler/-innen) findet sich in den Abbildungen 1 und 2. Analyse der Ergebnisse <b>Aufgabe 2/3:</b> Vermutlich werden viele Schüler/-innen in Spiel 1 entweder 50 Euro oder einen Betrag zwischen 50 und 1 Euro abgeben. Ergebnisse, bei denen mehr als die Hälfte oder gar nichts abgegeben wird, sind eher selten. Die Entscheidungen der Lernenden können hypothetisch erklärt werden, zum Beispiel: Gründe für die Abgabe von 0 Euro: Diese Entscheidung wäre vollkommen rational; Gründe für die Aufteilung ca. 50 : 50 Euro: Fairness, soziale Motivation; Gründe für die Abgabe von mehr als 50 Euro: Geschenk, andere Person kann Geld vielleicht besser gebrauchen. Die Spiele 2 und 3 führen vermutlich tendenziell zu einem gleichmäßigeren Teilen. <b>Aufgabe 4/5:</b> Die Ergebnisse der Klasse finden sich sehr wahrscheinlich in den Ergebnissen der Metastudie (M 7) wieder. Dies belegt gegebenenfalls, dass es sich bei den Entscheidungen der Lernenden nicht um einen Sonderfall handelt.	<b>M 5, M 6</b> Einzelarbeit, Plenum	<b>M 5, M 6</b> Einzelarbeit, Plenum	<b>M 7</b> Einzelarbeit, Plenum	<b>M 8, M 9</b> Schaubild (in Partnerarbeit), Präsentation im Plenum
	Copy 3 – insbesondere M 8 – kann zur Differenzierung für ältere oder leistungsstärkere Lerngruppen genutzt werden. <b>Aufgabe 1/2:</b> Erarbeitung des Modells des Homo oeconomicus und Erklärung des methodologischen Individualismus sowie der zentralen Merkmale des rationalen, individuellen und egoistischen Handelns (Homo oeconomicus als egoistischer Nutzenmaximierer). Mögliche Ergänzung des Schaubilds M 9: siehe Abbildung 3 <b>Aufgabe 3/4:</b> Die Ergebnisse des ökonomischen Experiments lassen sich nur im Einzelfall mit den Annahmen des Homo oeconomicus erklären. Nach dem Modell hätten die Spieler/-innen in allen Spielen nichts oder nur einen sehr geringen Betrag abgegeben und als Nehmer/-innen in Spiel 2 jedes Angebot akzeptiert. Somit beeinflussen auch andere Faktoren ökonomische Entscheidungen, zum Beispiel Informationsdefizite, Gewohnheit, Emotionen, Empathie, Solidarität etc. (vgl. Abbildung 3). (Fortsetzung siehe nächste Seite)				

Unterrichtsschritt	Inhalt/Lösungsvorschläge	Medien/Sozialform
<b>Fortsetzung Copy 3</b>	Beurteilung des Modells <b>Aufgabe 5:</b> Dem Erklärungswert des Modells sind deutlich Grenzen gesetzt (vgl. Aufgabe 3 und 4). Dennoch können damit Anreizwirkungen erklärt werden (Nutzenmaximierung).	
<b>Copy 4</b> fakultativ: Anwendung und Übung	Diese Copy hilft, sowohl das Wissen über den Homo oeconomicus zu festigen als auch vertiefende Einblicke in die Grenzen des Modells zu gewinnen. <b>Aufgabe 1:</b> Die Überlegungen, wie sich Zoe nach der Modellvorstellung des Homo oeconomicus verhalten müsste, dienen der Festigung und Anwendung des Wissens: Rational und nutzenmaximierend wäre es, wenn Zoe die Süßigkeiten eintauschen würde. <b>Aufgabe 2 bis 4:</b> Es lässt sich vermuten – und die Beschreibung des Experiments bestätigt dies –, dass Zoe die geschenkte Süßigkeit dem (rationalen, nutzenmaximierenden) Tausch vorzieht. Wie auch im Ultimatumspiel zeigt sich, dass unter anderem emotionale Faktoren die ökonomische Entscheidung beeinflussen.	<b>M 10, M 11</b> Einzelarbeit  <b>M 10 bis M 12</b> Einzelarbeit, Plenum

**Zu Copy 2, Aufgabe 1 (M 5)**

Auswertungsbeispiel (26 Schüler/-innen, Klasse 9)

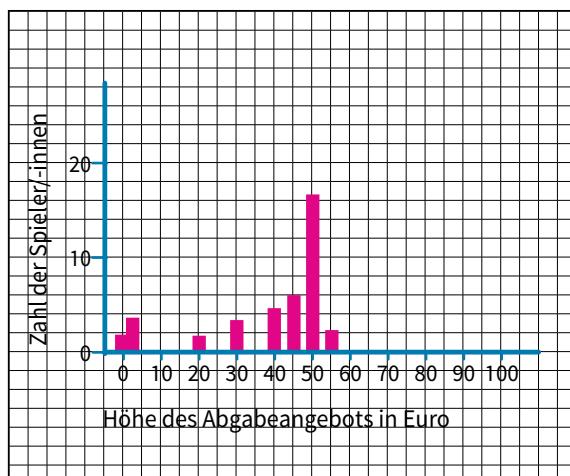


Abbildung 1

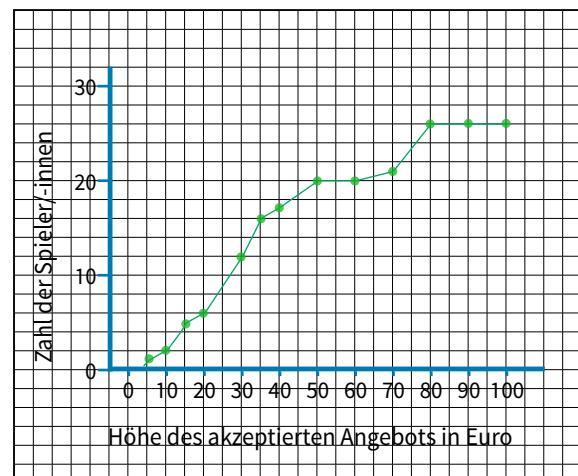
**Zu Copy 2, Aufgabe 1 (M 6)**

Abbildung 2

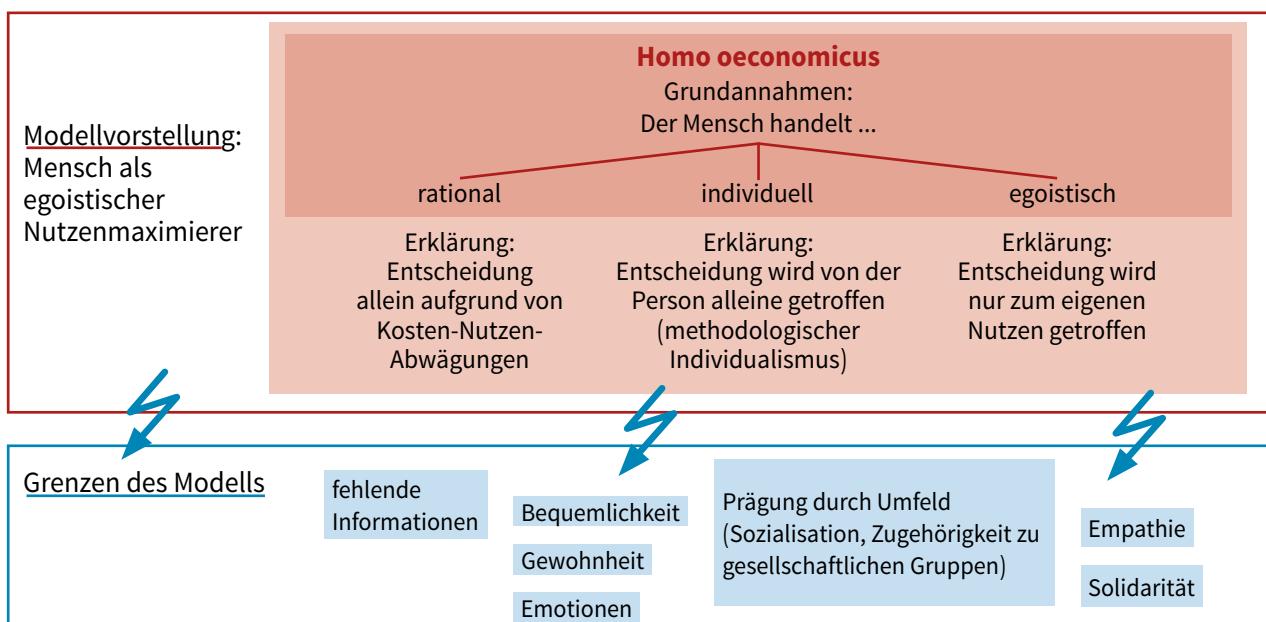
**Zu Copy 3, Aufgabe 2 und 4**

Abbildung 3

**M|1 Das Experiment**

Stell dir die folgende Situation vor: Du wirst von einem Forschungsteam angesprochen und gefragt, ob du bereit bist, an einem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen. Du stimmst zu. Das Forschungsteam führt dich in einen Raum in

5 einem Bürogebäude. Du befindest dich allein in diesem Raum. Lediglich ein Wissenschaftler ist anwesend und erklärt dir das Spiel, an dem du nun teilnimmst.

Quelle: Bretschneider, Jana

**M|2 Spiel 1**

Du hast eine/n Spielpartner/-in, der oder die sich in demselben Gebäude wie du aufhält. Diese Person kennst du nicht. Weder Alter und Geschlecht der Person sind dir bekannt noch ihre Lebensumstände. Du kannst nicht mit der anderen Person kommunizieren. Du wirst der Person nicht vorgestellt, und auch nach dem Spiel wirst du ihr nicht begegnen.

5 Zwischen dir und der anderen Person sollen 100 Euro aufgeteilt werden. Du bist die Person, die den Teilungsvorschlag

machen darf. Es ist nur ein einziger Teilungsvorschlag möglich. 10 Es ist unerheblich, ob die andere Person den Vorschlag annimmt oder ablehnt. Sie darf den Teilungsvorschlag während des Spiels auch nicht kommentieren oder einen Gegenvorschlag machen. Entscheide, wie viel Geld du abgeben möchtest. Jeder Betrag zwischen 0 und 100 Euro ist möglich. Notiere den Betrag auf 15 einen Zettel.

Quelle: Bretschneider, Jana

**M|3 Spiel 2**

Du hast eine/n Spielpartner/-in, der oder die sich in demselben Gebäude wie du aufhält. Diese Person kennst du nicht. Weder Alter und Geschlecht der Person sind dir bekannt noch ihre Lebensumstände. Du kannst nicht mit der anderen Person kommunizieren. Du wirst der Person nicht vorgestellt, und auch nach dem Spiel wirst du ihr nicht begegnen.

5 Zwischen dir und der anderen Person sollen 100 Euro aufgeteilt werden. Es ist nur ein einziger Teilungsvorschlag möglich. Das Los bestimmt, wer den Teilungsvorschlag machen darf 10 (Geber/-in). Die andere Person (Nehmer/-in) darf diesen Vorschlag nur annehmen oder ablehnen, aber weder kommentieren noch einen Gegenvorschlag machen. Nimmt der Nehmer den Vorschlag an, wird das Geld wie angegeben zwischen den beiden Spieler/-innen aufgeteilt. Lehnt der Nehmer den Vorschlag ab, gehen beide Spieler/-innen leer aus.

15 Versetze dich zuerst in die Rolle des Gebers, anschließend in die Rolle des Nehmers.

**Rolle 1: Geber/-in**

Das Los fällt auf dich. Du darfst der anderen Person einen Teilungsvorschlag machen. Entscheide, wie viel Geld du abgeben möchtest. Jeder Betrag zwischen 0 und 100 Euro ist möglich. Notiere den Betrag auf einen Zettel.

**Rolle 2: Nehmer/-in**

Das Los hat entschieden: Du bist die Person, die den Teilungsvorschlag akzeptieren oder ablehnen muss. Welches ist der geringste Geldbetrag, den du bei einem Teilungsvorschlag akzeptieren würdest? Jeder Betrag zwischen 0 und 100 Euro ist möglich. Notiere den Betrag auf einen Zettel.

Quelle: Bretschneider, Jana

**M|4 Spiel 3**

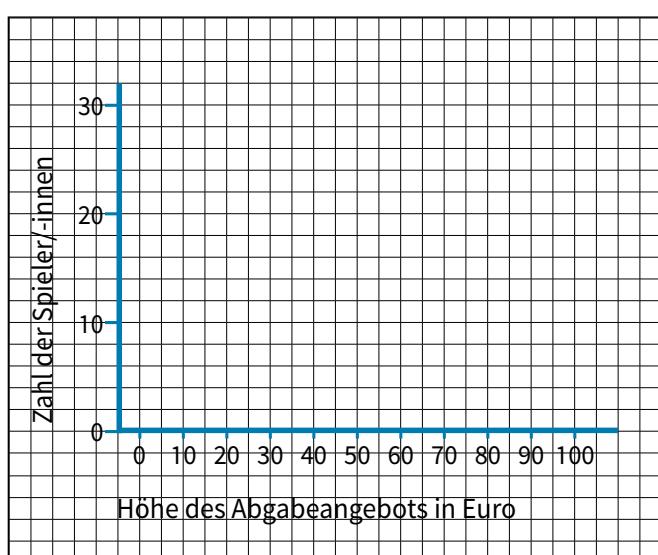
Du hast eine/n Spielpartner/-in, der oder die sich in demselben Gebäude aufhält. Du kennst diese Person. Sie besucht ebenfalls deine Klasse oder deinen Kurs. Somit werdet ihr euch sicher im Anschluss an das Spiel austauschen.

5 Zwischen dir und der anderen Person sollen 100 Euro aufgeteilt werden. Du bist die Person, die den Teilungsvorschlag machen darf. Es ist nur ein einziger Teilungsvorschlag möglich. Es ist unerheblich, ob die andere Person den Vorschlag annimmt oder ablehnt. Sie darf den Teilungsvorschlag auch während des 10 Spiels nicht kommentieren oder einen Gegenvorschlag machen. Entscheide, wie viel Geld du abgeben möchtest. Jeder Betrag zwischen 0 und 100 Euro ist möglich. Notiere den Betrag auf einen Zettel.

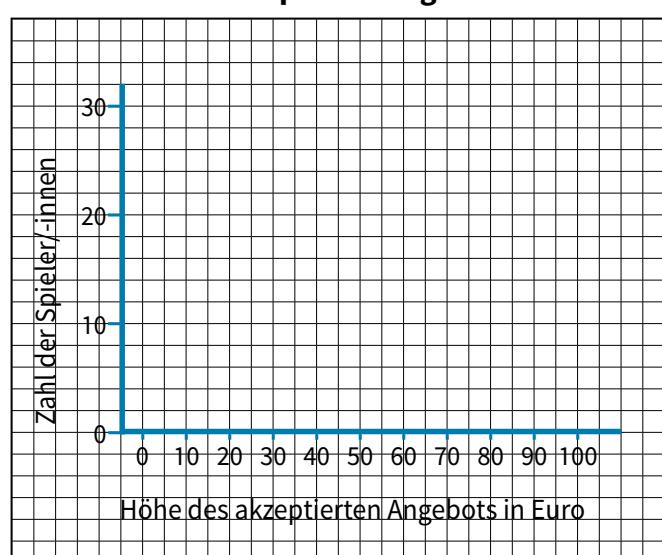
Quelle: Bretschneider, Jana

**AUFGABEN**

- 1** Entscheidet, ob ihr nur ein Spiel oder mehrere Spiele (M 2 bis M 4) spielen möchtet. Bei einem Spiel wählt entweder Spiel 1 (M 2) oder Spiel 2 (M 3). Bei mehreren oder allen Spielen hältt euch an die vorgeschlagene Reihenfolge.
- 2** Gebt die Spielsituation des von euch ausgewählten Spiels bzw. der Spiele unter Einbeziehung von M 1 genau wieder.
- 3** Spiele das ausgewählte Spiel bzw. die ausgewählten Spiele (M 2 bis M 4). Hinweise:
  - Jede/r Schüler/-in spielt für sich allein.
  - Bei mehreren Spielen: Beachte beim Spielen die Unterschiede zwischen den einzelnen Spielen.
  - Bewahre die Zettel mit deinen Ergebnissen nach Spielnummer und gegebenenfalls nach Rolle (Geber/Nehmer, M 3) getrennt auf, damit ihr das Spiel auswerten könnt.
- 4** Notiere, was deine Entscheidung während des Spiels beeinflusst hat: Warum hast du eine bestimmte Summe angeboten oder akzeptiert? Warum hast du nicht mehr oder weniger angeboten?

**M|5 Auswertung: Angebote (Geber/-innen)**

Quelle: Bretschneider, Jana

**M|6 Auswertung: In Spiel 2 von Nehmer/-innen akzeptierte Angebote**

Quelle: Bretschneider, Jana

**M|7 Zu den Ergebnissen des Spiels**

**Das sogenannte Diktatorspiel (Spiel 1) und unterschiedliche Formen des Ultimatumspiels (Spiel 2 und Spiel 3) sind vielfach im Rahmen von wissenschaftlichen Experimenten zur Verhaltensforschung gespielt worden. Die Spiele wurden mit unterschiedlich zusammengesetzten Menschengruppen in verschiedenen Kulturreihen gespielt.**

[...] Dictator-Game-Studien haben immer wieder gezeigt, dass die Mehrzahl der Teilnehmer sich entscheidet, zumindest einen Teil ihres Geldes zu verschenken. Anhand dieser Resultate folgern die Wissenschaftler, dass wir uns offenbar zu einem gewissen Grad um das Wohlergehen anderer Personen sorgen – auch um das von Fremden.

Christoph Engel, Direktor am Max-Planck-Institut zur Erforschung von Gemeinschaftsgütern in Bonn, befasst sich seit längerem mit der Frage, unter welchen Bedingungen Menschen zum Teilen bereit sind. Um die Einflussfaktoren genauer herauszuarbeiten, untersuchte er in einer Meta-Studie insgesamt 129 Dictator-Game-Experimente aus den Jahren 1992 bis 2010. Aus der Gesamtheit der Publikationen zeigte sich, dass die Diktatoren durchschnittlich fast 30 Prozent des Geldbetrags einem Mitspieler überlassen. Im Schnitt geben knapp zwei Drittel der Diktatoren etwas ab, einer von Zwanzig schenkt sogar die gesamte Summe her.

Die Höhe des gegebenen Geldbetrags wird durch viele Faktoren beeinflusst, etwa Herkunftsland, Alter oder Geschlecht. So treten Frauen im Durchschnitt signifikant mehr ab als Männer, sie bekommen jedoch auch als Empfängerinnen mehr. Auch das Alter spielt eine wichtige Rolle: Während Kinder selten mehr als die Hälfte abgeben, steigt mit dem Alter die Großzügigkeit; die meisten Teilnehmer mittleren Alters teilen gleichmäßig halbe-halbe, während im höheren Alter der Trend dazu geht, den gesamten Betrag dem anderen zu überlassen.

Stehen die Diktatoren unter sozialer Kontrolle, etwa indem sie sich vor dem Empfänger oder gar einer Gruppe outen müssen,

dann geben nur noch wenige gar nichts ab. [...] Fast 40 Prozent geben nun die Hälfte ab. [...]

Je „reicher“ die Empfänger, desto weniger geben die Diktatoren ab. Insgesamt spielt Bedürftigkeit eine Rolle: Wenn die Diktatoren glauben, dass der Empfänger Unterstützung nötig hat, oder wenn der Empfänger eine Hilfsorganisation ist, steigert das die gegebenen Geldmengen deutlich. Etwa jeder fünfte Diktator gibt dann sogar die gesamte Summe ab. [...]

Quelle: JD/MEZ: Die Psychologie des Gebens. Warum wir teilen, auch wenn das keinen direkten Nutzen für uns hat. In: www.mpg.de, Max-Planck-Gesellschaft zur Förderung der Wissenschaften, München, 23.12.2016, aus: <https://www.mpg.de/10878640/motivation-teilen> (Zugriff: 29.03.2024)

**AUFGABEN**

- 1 Werte die Ergebnisse der Spiele aus (Copy 1, M 2, M 3, M 4) aus. Trage die Höhe des Abgabeangebots in M 5 ab. Wenn ihr mehrere Varianten gespielt habt, kannst du für jede Variante eine andere Farbe benutzen. Die von den Nehmer/-innen akzeptierten Angebote aus Spiel 2 (M 3) kannst du in M 6 festhalten.
- 2 Analysiere die Ergebnisse. Tipp: Beachte folgende Fragen: Was hast du erwartet? Was ist auffällig oder überraschend?
- 3 Erklärt, wie es zu den Entscheidungen im Spiel gekommen ist. Bezieht euch dabei auf eure Notizen (Copy 1, Aufgabe 4). Tipp: Beachtet folgende Fragen: Lassen sich besonders häufige Entscheidungsgründe oder Entscheidungsmuster erkennen?
- 4 Gib die Informationen zur wissenschaftlichen Auswertung von Diktatorspielen (M 7) wieder.
- 5 Vergleiche die Ergebnisse in deiner Klasse oder deinem Kurs mit den vorgestellten Ergebnissen (M 7).

## M|8 Ökonomische Verhaltenstheorie: Grundannahmen

Ein verbreitetes Modell, um ökonomische Entscheidungen zu erklären, ist das Modell des Homo oeconomicus der sogenannten ökonomischen Verhaltenstheorie. Diese Modellvorstellung entwirft folgendes Bild vom ökonomischen Handeln der Individuen:

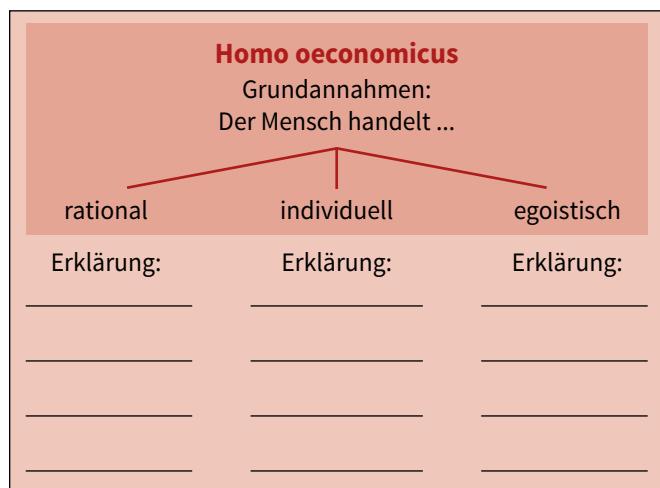
[...]

1. Die ökonomische Verhaltenstheorie trifft Aussagen über Entscheidungen und Handlungen von Individuen. [Sie] bietet [...] Mustererklärungen an, die für sich in Anspruch nehmen, für große Gesamtheiten das übliche Verhalten vieler Menschen (nicht eines Durchschnitts!) zu erklären.
2. Die ökonomische Verhaltenstheorie erklärt Entscheidungen und Handlungen von Menschen aus einem Zusammenspiel von (individuellen) Präferenzen – das sind Wünsche, Ziele, Werte usw. – und überindividuellen Rahmenbedingungen [...]. Nicht jedes Ziel kann (sofort) erreicht werden. Restriktionen begrenzen den Handlungsräum von Individuen. [...] isst jemand gerne Fisch, auf dem Büfett findet sich jedoch nur Fleisch, Wurst und Salat, dann kann er – auch wenn er es möchte – keinen Fisch essen.
3. Wie wählen Menschen nun aus vielen möglichen Optionen ihre Handlungen aus? Die ökonomische Verhaltenstheorie unterstellt, dass Menschen dies nicht immer wieder willkürlich, sondern nach einem bestimmten Muster tun: Sie entscheiden sich rational unter den Möglichkeiten, die ihnen ins Blickfeld geraten, i. d. R. systematisch für die für sie vorteilhafteste Alternative. Aber Achtung: [...] Es kommt also auf die wahrgenommenen (entdeckten) Möglichkeiten und deren Bewertungen durch die Individuen an. Unter diesen wird dann diejenige verfolgt, die die kostengünstigste Erreichung des Ziels verspricht. Dabei bezieht sich „Kosten“ nicht nur auf monetär messbare Größen wie Ausgaben, Verlust usw. Vielmehr unterstellt die ökonomische Verhaltenstheorie auch die Einbeziehung immaterieller Größen wie Prestige, Zeit, Macht, Status usw. in die individuelle Nutzenabwägung.
4. Nun haben in der ökonomischen Verhaltenstheorie die beiden Erklärungsvariablen – Präferenzen und Restriktionen – einen unterschiedlichen Rang: Wenn auch beide Faktoren das Handeln beeinflussen, so erklärt die ökonomische Verhaltenstheorie das Verhalten der Menschen mit den Anreizen, denen diese ausgesetzt sind, und somit auch Verhaltensveränderungen zunächst nicht mit einer Veränderung der Präferenzen, sondern mit Veränderungen der Restriktionen bzw. der (äußeren) Handlungsanreize. Rahmenbedingungen (und vor allem deren Veränderungen) lassen sich viel leichter ermitteln und beobachten als individuelle Präferenzen [...].
5. Daher untersucht die ökonomische Verhaltenstheorie eher Situationen als Personen: Deren Ziele werden als mittelfristig konstant angesehen. Was dann das Handeln beeinflusst und Handlungsveränderungen hervorruft, sind die (Veränderungen der) Rahmenbedingungen bzw. Anreize in der jeweiligen Handlungssituation.
6. [...] Der Ansatz der ökonomischen Verhaltenstheorie führt kollektives Verhalten bzw. dessen Auswirkungen (bspw. Umweltbelastungen) stets auf das Verhalten/die Handlungen von Individuen zurück. Parteien, Gewerkschaften, Verbände usw. entscheiden und handeln nicht wie eine Person, sondern [...] das Verhalten dieser Gruppen [ergibt] sich aus dem Zusammenspiel des Verhaltens ihrer einzelnen Mitglieder. Diese wiederum, so unterstellt die ökonomische Verhaltenstheorie, folgen [...] rational ihren jeweils eigenen Interessen.

[...]

Quelle: Zoerner, Andreas: Die ökonomische Verhaltenstheorie. Ein Analyseinstrument für Probleme moderner Gesellschaften. In: Unterricht Wirtschaft. Klett Verlag, Stuttgart, Heft 22 (2/2005), S. 26–29, hier S. 27

## M|9 Schaubild: Homo oeconomicus



Quelle: Bretschneider, Jana

## AUFGABEN

- 1 Fasse die Grundannahmen der ökonomischen Verhaltens-theorie zusammen (M 8).
- 2 Erläutere die zentralen Merkmale des Homo oeconomicus. Halte die Erklärungen in dem Schaubild (M 9) fest.
- 3 Setzt die Ergebnisse der Spiele (Copy 1 und 2) in Beziehung zu dem Modell des Homo oeconomicus (M 8, M 9). Tipp: Beachtet folgende Fragen: Wie hätten die Entscheidungen ausfallen müssen, wenn ihr wie ein Homo oeconomicus entschieden hättest? Weichen die Entscheidungen in der Klasse oder im Kurs vom Modell des Homo oeconomicus ab oder entsprechen sie diesem?
- 4 Ergänze das Schaubild (M 9) um die Grenzen des Modells.
- 5 Überprüfe den Erklärungswert des Modells des Homo oeconomicus.

**M|10 Zoe an Halloween**

**Der Psychologe Dan Ariely führte mehrere ökonomische Experimente mit Kindern und Erwachsenen durch, um deren Verhalten in Entscheidungssituationen zu erforschen. Hier wird ein Experiment an Halloween geschildert. Ariely berichtet von der Tochter seiner Nachbarn, die an Halloween mit anderen Kindern bei ihm um Süßigkeiten bittet.**

[...][Ich gab dem Nachbarsmädchen] Zoe [...] drei Hershey's-Pralinen. Aber ich hatte noch einen Trick im Ärmel: Ich bot der kleinen Zoe einen Handel an und stellte sie vor die Wahl zwischen einem großen Snickers im Tausch gegen eine ihrer 5 Hershey's-Pralinen und einem kleinen Snickers ohne Gegenleistung.

Es bedurfte nur einer einfachen Rechnung [...], um zu dem Ergebnis zu kommen, dass das beste Geschäft darin bestand, nicht das kleine – „kostenlose“ – Snickers zu wählen, sondern 10 einen zusätzlichen Hershey's Kiss zu „opfern“, um dafür das große Snickers einzukassieren. Gemessen am Gewicht der Schokolade, war es weitaus günstiger, einen kleinen Hershey's Kiss herzugeben und dafür das größere Snickers (56 Gramm) zu bekommen, statt nur das kleinere (28 Gramm). [...] Was [...] 15 würde Zoe tun? [...]

Quelle: Ariely, Dan: Denken hilft zwar, nützt aber nichts. Warum wir immer wieder unvernünftige Entscheidungen treffen. Übersetzerinnen Gabriele Gockel und Maria Zyback, Droemer Knauer, München 2008, S. 84–86

**M|11 Vermutungen: Zoes Entscheidung**

	(1) kleines Snickers	(2) großes Snickers im Tausch gegen eine Praline
<b>Entscheidung nach dem Modell des Homo oeconomicus</b>		
<b>Vermutung: Zoes tatsächliche Entscheidung</b>		

Quelle: Bretschneider, Jana

**M|12 Zoes Entscheidung**

[...] Wie Sie vielleicht schon ahnen, ließen sich Zoe und die anderen Kinder, denen ich dasselbe Geschäft vorschlug, von meinem Gratisangebot blenden. Etwa 70 Prozent von ihnen verzichteten zugunsten des schlechteren auf den besseren Handel, 5 nur, weil sie bei Ersterem etwas Verlockendes gratis bekamen.

Nur für den Fall, dass Sie meinen, [meine Mitarbeiterin] Kristina und ich würden gern kleine Kinder schikanieren, möchte ich erwähnen, dass wir dieses Experiment bei größeren Kindern, besser gesagt, bei Studenten des MIT-Studentenclubs, wiederholten. Die Ergebnisse waren dieselben wie an jenem Halloween-Abend. Also ist die Attraktivität eines Gratisangebots nicht auf den Kauf mit Geld beschränkt. Unabhängig davon, ob wir mit Geld oder mit einem Produkt „bezahlen“: Wir können einfach der Anziehungskraft eines Gratisangebots 15 nicht widerstehen.

Glauben Sie, dass Sie die Sache mit den Gratisangeboten im Griff haben? [...] Dann stelle ich Ihnen eine Frage. Nehmen Sie einmal an, ich würde Sie vor die Wahl stellen zwischen einem

kostenlosen Amazon-Gutschein über 10 Dollar und einem über 20 Dollar, für den Sie 7 Dollar bezahlen müssten. Entscheiden 20 Sie sich rasch. Welchen würden Sie nehmen?

Wenn Sie sich auf den Gratisgutschein stürzen, dann ergeht es Ihnen wie den meisten der Menschen, die wir auf den Einkaufsstraßen Boston fragten. Aber schauen Sie einmal genau hin: Ein Gutschein über 20 Dollar, für den Sie 7 Dollar bezahlen 25 müssen, verschafft Ihnen einen Gewinn von 13 Dollar. Das ist eindeutig besser als ein kostenloser Gutschein über 10 Dollar (oder ein Gewinn von 10 Dollar). [...]

Wir führten dieses Experiment auch mit folgender Alternative durch: entweder ein 10-Dollar-Gutschein für 1 Dollar oder ein 30 20-Dollar-Gutschein für 8 Dollar. Hierbei wählten die meisten Angesprochenen den 20-Dollar-Gutschein. [...]

Aus: Ariely, Dan: Denken hilft zwar, nützt aber nichts. Warum wir immer wieder unvernünftige Entscheidungen treffen. Übersetzerinnen Gabriele Gockel und Maria Zyback, Droemer Knauer, München 2008, S. 84–86

**AUFGABEN**

- 1 Erkläre, wie eine Person, die sich vollständig wie ein Homo oeconomicus verhält, sich in Zoes Situation entscheiden würde (M 10, M 11).
- 2 Stelle begründete Vermutungen darüber an, wie sich Zoe und andere Kinder tatsächlich verhalten, wenn sie vor die Wahl zwischen einem kleinen Gratis-Schokoriegel und einem größeren Schokoriegel im Tausch gegen eine Praline stehen (M 10, M 11). Tragt die Vermutungen in der Klasse zusammen.
- 3 Vergleiche eure Vermutungen (Aufgabe 2) mit den Ergebnissen der Experimente (M 12).
- 4 Prüfe, inwieweit sich das Verhalten von Zoe und den anderen Personen mit dem Modell des Homo oeconomicus (Copy 3) erklären lässt oder mit den Ergebnissen des Diktator- und Ultimatumspiels (Copy 1 und 2) in Beziehung steht.

Frank Meske

# Ein Fischereispiel

## Das wirtschaftliche „Dilemma der Allmende“ spielerisch erkunden

Das „Dilemma der Allmende“ ist seit den späten 1960er-Jahren zu einem festen Begriff der Ökonomie geworden, nachdem der Aufsatz „Tragedy of the Commons“ des Ökologen Garrett Hardin Resonanz in den Wirtschaftswissenschaften gefunden hatte. Die Verhaltensökonomie bildete dieses Dilemma anschaulich in ökonomischen Experimenten, sogenannten Dilemmaspiele, ab.



Grafik: Shutterstock.com/GNStudio

Die Grundthese von Garretts Hardins „Tragedy of the Commons“ ist, dass Allmendegüter, also Güter, die in Gemeinschaften allen gleichermaßen unbeschränkt zur Verfügung stehen, tendenziell übernutzt werden. Ökonomisch begründet Hardin dies, indem er zeigt, dass der individuelle Nutzen zum Beispiel einer schädlichen Überweidung einer Grasfläche, die der Allgemeinheit zur Verfügung steht, zumindest kurz- oder mittelfristig höher ist als der Verlust, der dem Einzelnen entsteht, da dieser Verlust von allen gemeinsam getragen werden muss.

### Allmendedilemma im „Fischereispiel“

Das „Fischereispiel“ ist ein ökonomisches Experiment der Verhaltensökonomie, mit dem die These des Allmendedilemmas überprüft und veranschaulicht werden kann. Die Spielidee besteht darin, dass unterschiedliche Akteure Zugriff auf eine gemeinsam genutzte regenerative Ressource (Fische in einem See) haben, die sie zur Maximierung ihres individuellen Nutzens verwenden können. Sie kennen weder Bedürfnis noch Bedarf anderer Spieler/-innen an Fischen, noch kennen sie das Regenerationsschema des Fischbestandes, sodass eine möglichst umfassende Nutzung der Fischfangmöglichkeiten zunächst ökonomisch rational erscheinen muss.

Da im Spiel die Regeneration des Fischbestandes aber immer unter den maximal möglichen Fangmengen liegt, führt diese ökonomische Rationalität tendenziell in eine ökologische und folglich auch in eine ökonomische Katastrophe für die Spieler/-innen.

### Kontextualisierung des Spiels

Das Spiel zum Allmendedilemma ist nutzbar, um ökonomische Ursachen von Ressourcenübernutzung im Allgemeinen erfahrbar zu machen. Das Spiel mit der Überfischung eines Gewässers kann zur Blaupause für unterschiedliche Unterrichtsanliegen werden: Das Thema der globalen Ernährungsprobleme und ihrer Folgen durch Überfischung, ebenso das des Klimawandels durch CO<sub>2</sub>-Ausstoß, aber auch Themen wie die Nutzung öffentlicher Güter (Ressourcen) zur Gesundheitsvorsorge sind denkbar.

### Spiel, Realität und das Politische

Die Anlage des ökonomischen Experiments „Fischereispiel“ führt nahezu zwangsläufig in eine ökonomische und ökologische Katastrophe. Empirische Forschungen haben jedoch gezeigt, dass das in der Realität nicht der Fall ist, wenn allgemeine Regeln der Allmendenutzung entwickelt werden, die regionaler Selbstkontrolle unterliegen. Der politische Bezug dieser Version des Fischereispiele liegt darin, dass die Lernenden Möglichkeiten und Grenzen politischer Steuerung von individueller Nutzenmaximierung entwickeln und theoretisch fundiert reflektieren sollen. Dazu wird die Spielauswertung fachlich durch ökonomische Erklärungsansätze für das Allmendedilemma gestützt, und die Lösungsansätze werden hinterfragt. ■

### LITERATUR

- Bundeszentrale für politische Bildung: Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ): Gemeingüter. Bonn, 11. Juli 2011, Heft 28–30
- Heinle, Johannes: Die Tragik der Allmende. Preprint September 2022, aus: [https://www.researchgate.net/publication/363634497\\_Die\\_Tragik\\_der\\_Allmende](https://www.researchgate.net/publication/363634497_Die_Tragik_der_Allmende)
- Störmann, Wiebke: Gesundheits- und Umweltökonomik. Reihe WiWi klipp & klar. Springer Gabler, Wiesbaden 2019
- Ziefler, Wolfgang: Das Fischerspiel. Die Allmendeklemme. Ein Beitrag zur politischen Bildung und zur Werteerziehung, in: [https://www.lpb-bw.de/publikationen/did\\_reihe/band22/ziefler.htm](https://www.lpb-bw.de/publikationen/did_reihe/band22/ziefler.htm)

### UNSER AUTOR



**Frank Meske**, Walsrode,  
StD und Fachberater für Politik-Wirtschaft bei der  
Niedersächsischen Landesschulbehörde, Regionalabteilung Lüneburg, Beirat PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT.

## Das Thema im Unterricht



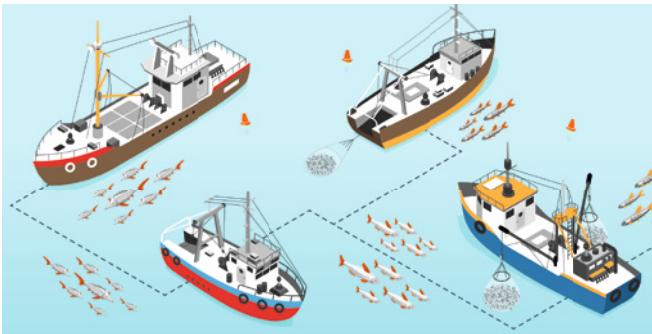
Arbeitsblätter bequem online anpassen!

Mehr dazu auf Seite 3.

Klassenstufe	9–13	Zeitbedarf	4 Stunden	Copys	5
Lehrplanbezüge	ökonomisches Prinzip, Umweltpolitik, Wirtschaftsordnung, Soziale Marktwirtschaft, Globalisierung				
Unterrichtsschritt	Inhalt/Lösungsvorschläge	Medien/Sozialform			
<b>Spielvorbereitung</b>	<p>Für das Spiel sollte eine Doppelstunde eingeplant werden, für die Spielreflexion mindesten eine weitere Stunde.</p> <p>Es werden fünf Gruppen gebildet: vier Spielgruppen, eine Gruppe, die die Spielleitung übernimmt (hier mindestens zwei, besser drei Lernende)</p> <p><b>Die Lernenden benötigen zur Durchführung des Spiels:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pro Person eine Kopie der Spielanleitung (Copy 1)</li> <li>• Pro Spielgruppe eine Rollenkarte plus ein Satz Rollenkarten für die Spielleitung (insgesamt zwei Kopien von Copy 2)</li> <li>• Für jedes Mitglied der Spielleitung eine Kopie der „Rollenkarte Spielleitung“ (Copy 3)</li> <li>• Spielkarten für 12 Runden (mindestens sechs Kopien von Copy 4): <ul style="list-style-type: none"> <li>– 12 Fangkarten je Spielgruppe</li> <li>– 12 Bilanzkarten je Spielgruppe</li> <li>– 24 Wohlstandskarten</li> </ul> </li> </ul>	Plenum <b>M 1 bis M 6</b>			
<b>Copy 1 bis Copy 4</b> Spielanleitung	<p><b>Erklärung des Spielszenarios. Wesentliche Aspekte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterbinden der Kommunikation zwischen den Gruppen</li> <li>• Geheimhaltung der Fangmengen</li> <li>• Bilanzierung von Fangergebnis und Fischbedarf je Gruppe nach jeder Runde durch die Spielleitung</li> <li>• Abgabe einer Wohlstandskarte bei Fischmangel <i>in einer Gruppe</i></li> <li>• Alle Gruppen müssen eine Wohlstandskarte abgeben, wenn eine Gruppe keine Wohlstandskarte mehr hat, um ihren Mangel auszugleichen.</li> </ul>	<b>M 1 bis M 6</b> Einzelarbeit Plenum			
<b>Copy 1 bis Copy 4</b> Spieldurchführung	<p><b>Wesentliche Aspekte der Spieldurchführung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Innerhalb der Spielgruppen wird in jeder Spielrunde die Fangstrategie kurz abgestimmt.</li> <li>• Auf der Rückseite der Fangkarten wird die angestrebte Fangmenge schriftlich notiert, die Fangkarte wird der Spielleitung übergeben.</li> <li>• Die Spielleitung dokumentiert die Fangmenge und den Fischbestand am Ende einer Fangsaison in der Auswertungstabelle.</li> <li>• Die Spielleitung errechnet den neuen Anfangsbestand für die nächste Runde (Endbestand Vorrunde + ein Drittel dieses Endbestandes = neuer Anfangsbestand).</li> <li>• Die Spielleitung gibt die neue maximale Fangmenge pro Gruppe (10 % des neuen Anfangsbestandes) in ganzen Zahlen bekannt.</li> <li>• Nach Runde drei wird den Spieler/-innen die Regenerationsformel mitgeteilt.</li> <li>• Nach Runde fünf und Runde acht finden „Fischereikonferenzen“ statt.</li> </ul> <p><b>Eine Runde soll nicht länger als fünf Minuten dauern.</b></p>	<b>M 1 bis M 6</b> Gruppenarbeit			
<b>Copy 5</b> Spielreflexion, fachliche Fundierung	<p><b>Aufgaben 1, 2 und 3:</b> individuelle Schülerlösungen je nach Spielverlauf</p> <p><b>Aufgabe 4:</b> Wesentlicher Aspekt: Bei Allmendegütern führt individuelle Nutzenmaximierung tendenziell zur Übernutzung. Dies erscheint ökonomisch rational, da der individuelle Nutzen von individueller Übernutzung höher ist als der dadurch entstehende Schaden, den sich alle Akteure teilen müssen.</p>	Plenumsgespräch <b>M 7, M 8</b> Einzelarbeit/ Unterrichtsgespräch			
Erarbeitung und Reflexion von Lösungsansätzen	<p><b>Aufgabe 5:</b> wesentliche Lösungsansätze aus M 9: Staat als Regelsetzer, Privatisierung der Allmende (Marktlösung) und „Commoning“: regionale Verwaltung und Aufteilung der Allmende.</p> <p><b>Aufgabe 6:</b> Erörterung möglichst mit Bezug auf den jeweiligen konkreten Unterrichtskontext (z. B. CO<sub>2</sub>-Ausstoß, Überfischung etc.).</p> <p>Wichtige Kriterien: Wirksamkeit, Machbarkeit, politische Durchsetzbarkeit von Commoning in überregionalen oder globalen Kontexten.</p>	<b>M 9</b> Plenumsdiskussion			

**M|1 Vier Städte am Talsee**

Grafik: Shutterstock.com/Macrovecto



An einem von hohen Bergen umschlossenen See liegen vier Städte: das kleine **Norddorf**, das mittelgroße **Osthaven** sowie die großen Städte **Südstadt** und **Westbergen**. Die vier Städte pflegen keinen Kontakt untereinander, einerseits, weil es kaum Verkehrswege zwischen den Städten gibt, andererseits, weil es in der Vergangenheit immer wieder Konflikte zwischen den Städten gab, vor allem zwischen den Fischern, die sich den See und seinen Fischbestand teilen müssen.

Alle vier Städte sind von Landwirtschaft und Handwerk geprägt, allerdings sind die landwirtschaftlichen Flächen insgesamt recht begrenzt, sodass alle Städte auf den Fischfang im

großen Talsee angewiesen sind. Der Bedarf an Fisch ist in den unterschiedlich großen Städten natürlich ebenfalls unterschiedlich groß. Die Fischbestände sind im klaren Wasser des Talsees aber sehr ergiebig, und jede Stadt besitzt eine ausreichende Anzahl an Booten, mit denen die Fischer in der Fangsaison täglich auf den See hinausfahren, um mit ihren Netzen möglichst viel Fisch zu fangen.

Natürlich lassen sich nicht alle Fische fangen, und den Fischern entgeht immer ein großer Teil des Fischbestandes. Mit ihren Schiffen und ihren Netzen **gelingt es der Fischereiflotte jeder Stadt aber immer, die (in jeder Saison unterschiedliche) vorgegebene Höchstmenge an Fisch auch tatsächlich zu fangen**. Die Fangsaison endet jährlich im Frühjahr, dann haben die Fischbestände Zeit, sich zu regenerieren. Ziel des Spiels ist es, die Ernährung der eigenen Bevölkerung durch Fischfang sicherzustellen. Herrscht Hunger, verliert eine Stadt an Wohlstand. Wird mehr gefangen, als die eigene Bevölkerung benötigt, gewinnt eine Stadt jedoch an Wohlstand, denn sie kann Fische im Umland verkaufen.

Quelle: Meske, Frank

**M|2 Das Spiel****Der Spielverlauf**

- Es werden vier Gruppen gebildet. Jede Gruppe repräsentiert eine der Städte rund um den Talsee und muss versuchen, mit Fischfang die eigene Bevölkerung ausreichend zu ernähren. Welche Bedingungen dafür in eurer Stadt gelten, entnehmt ihr den Rollenkarten.
- Die Spielleitung gibt vor, wie viel Fisch jede Gruppe pro Saison maximal fangen darf. Jede Gruppe entscheidet im Rahmen der von der Spielanleitung vorgegebenen möglichen Maximalmenge, wie viel Fisch sie tatsächlich fangen will und notiert diese Menge in Tonnen (ohne Kommastellen) auf der Rückseite einer **Fangkarte** und übergibt die Karte **verdeckt** der Spielleitung.
- Die Spielleitung händigt euch danach eine **Bilanzkarte** aus, auf der notiert ist, ob ihr einen Überschuss an Fisch gefangen habt oder zu wenig Fisch, um eure Bevölkerung zu ernähren. Außerdem errechnet sie die Fangmenge an Fisch, die in der nächsten Saison zur Verfügung steht, und teilt euch eure maximale Fangmenge mit.
- Wer mehr gefangen hat, als zum Überleben der Bevölkerung notwendig ist, gewinnt an gesellschaftlichem Wohlstand. Fünf Tonnen überschüssigen Fischs könnt ihr gegen eine Wohlstandskarte eintauschen.
- Wer in einer Saison weniger als nötig fangen kann, verliert Wohlstand – die Gruppe muss eine Wohlstandskarte abgeben.

**Die Spielregeln**

- Es ist **absolut untersagt, sich mit anderen Gruppen zu verstündigen**, außer wenn die Spielleitung es ausdrücklich für eine begrenzte Zeit erlaubt. Absprachen innerhalb der Gruppen müssen vor den anderen Gruppen geheim gehalten werden.
- In der ersten Saison darf jede Gruppe maximal 8 Tonnen Fisch fangen. In den weiteren Saisons gibt die Spielleitung die maximal möglichen Fangmengen vor.
- Die von der Spielanleitung vorgegebene, maximal mögliche Fangmenge pro Gruppe darf nicht überschritten werden.
- Alle **Fangmengen** werden **geheim** gehalten.
- Die Regeneration des Fischbestandes kennt zunächst nur die Spielleitung.
- Auf einer Bilanzkarte der Gruppe wird festgehalten, ob die Gruppe am Ende der Saison mehr oder weniger Fisch gefangen hat, als sie benötigt.
- Nach jeder Runde kann eventueller Fischüberschuss gegen Wohlstandskarten eingetauscht werden.
- Gruppen, die den Bedarf ihrer Bevölkerung nicht erfüllen können, also eine negative Bilanz auf der Bilanzkarte haben, müssen eine Wohlstandskarte abgeben.
- Alle Wohlstandskarten müssen für alle Spielteilnehmer offen präsentiert werden, also sichtbar auf den Gruppentischen liegen.
- Gespielt werden zunächst **sechs Spielrunden**, also sechs Fangsaisons.
- Den weiteren Verlauf bestimmt die Spielleitung.

Quelle: Meske, Frank

**M|3 Rollenkarten Spielgruppen****Gruppe 1: Norddorf**

Ihr fischt für ein kleines Dorf am nördlichen Ufer des Talsees und seid umringt von Bergen und See und weitgehend abgeschottet von der Außenwelt. Ihr habt nur eine geringe Bevölkerungszahl und dafür relativ viel Grünland für Landwirtschaft um euch herum. Außerdem versteht ihr euch auf Fischfang. Ihr konntet eure Bevölkerung daher bisher gut ernähren und habt es zu einem gewissen Wohlstand gebracht.

Wenn ihr mehr Fisch fangt, als ihr benötigt, könnt ihr bei der Spielleitung **je 5 Tonnen Fisch gegen eine Wohlstandskarte** eintauschen. Wenn eure Bevölkerung in einer Fangsaison unversorgt ist, verliert ihr an Wohlstand und müsst eine Wohlstandskarte abgeben.

**Fischbedarf pro Saison: 2 Tonnen**

**Wohlstandsverlust bei Unterversorgung: pro Saison 1 Wohlstandskarte**



Grafik: Shutterstock.com/Golden Sikorka

**Wohlstand zu Spielbeginn: 2 Wohlstandskarten**

**Gruppe 2: Osthaven**

Ihr fischt für eine kleine Stadt am östlichen Ufer des Talsees und seid umringt von Bergen und See. Ihr habt eine hohe Bevölkerungszahl und Grünland für Landwirtschaft in erreichbarer Nähe. Außerdem versteht ihr euch auf Fischfang. Ihr konntet eure Bevölkerung daher bisher gut ernähren und habt es zu einem gewissen Wohlstand gebracht.

Wenn ihr mehr Fisch fangt, als ihr benötigt, könnt ihr bei der Spielleitung **je 5 Tonnen Fisch gegen eine Wohlstandskarte** eintauschen. Wenn eure Bevölkerung in einer Fangsaison unversorgt ist, verliert ihr an Wohlstand und müsst eine Wohlstandskarte abgeben.

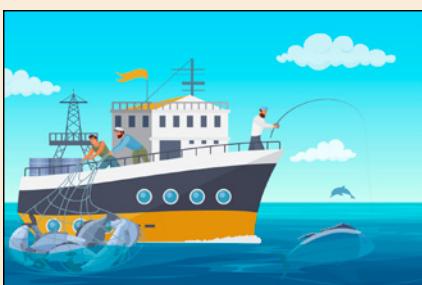


Grafik: Shutterstock.com/StockSmartStart

**Fischbedarf pro Saison: 3 Tonnen**

**Wohlstandsverlust bei Unterversorgung: pro Saison 1 Wohlstandskarte**

**Wohlstand zu Spielbeginn: 3 Wohlstandskarten**



Grafik: Shutterstock.com/Lemberg Vector studio

**Gruppe 3: Südstadt**

Ihr fischt für eine große Stadt am südlichen Ufer des Talsees und seid umringt von Bergen und See. Ihr habt eine hohe Bevölkerungszahl und nur wenig Grünland für Landwirtschaft. Außerdem versteht ihr euch auf Fischfang. Ihr konntet eure Bevölkerung daher bisher gut ernähren und habt es zu einem gewissen Wohlstand gebracht.

Wenn ihr mehr Fisch fangt, als ihr benötigt, könnt ihr bei der Spielleitung **je 5 Tonnen Fisch gegen eine Wohlstandskarte** eintauschen. Wenn eure Bevölkerung in einer Fangsaison unversorgt ist, verliert ihr Wohlstand und müsst eine Wohlstandskarte abgeben.

**Fischbedarf pro Saison: 6 Tonnen**

**Wohlstandsverlust bei Unterversorgung: pro Saison 1 Wohlstandskarte**

**Wohlstand zu Spielbeginn: 3 Wohlstandskarten**



Grafik: Shutterstock.com/Creativa Images

**Gruppe 4: Westbergen**

Ihr fischt für eine große Stadt am westlichen Ufer des Talsees und seid umringt von Bergen und See. Ihr habt eine sehr große Bevölkerungszahl und fast kein Grünland für Landwirtschaft. Ihr versteht euch aber auf Fischfang. Ihr konntet eure Bevölkerung daher bisher gut ernähren, konntet es aber nur zu geringem Wohlstand bringen.

Wenn ihr mehr Fisch fangt, als ihr benötigt, könnt ihr bei der Spielleitung **je 5 Tonnen Fisch gegen eine Wohlstandskarte** eintauschen. Wenn eure Bevölkerung in einer Fangsaison unversorgt ist, verliert ihr Wohlstand und müsst eine Wohlstandskarte abgeben.

**Fischbedarf pro Saison: 6 Tonnen**

**Wohlstandsverlust bei Unterversorgung: pro Saison 1 Wohlstandskarte**

**Wohlstand zu Spielbeginn: 1 Wohlstandskarte**

## M|4 Rollenkarte Spielleitung

**Rollenkarte Spielleitung:**

Ihr seid die Spielleitung und organisiert das Fischereispiel. Eure wichtigsten Aufgaben sind zunächst, auf die Einhaltung der Regeln zu achten und die Fangmengen der Fischergruppen zu dokumentieren.

**Zu Beginn des Spiels teilt ihr den Gruppen die Spielregeln (M 2, Copy 1) mit.**

**So geht es los:**

Am Anfang des Spiels befinden sich 80 Tonnen Fisch im See. Die maximale Fangquote pro Gruppe beträgt immer 10 Prozent. Jede Gruppe darf also in der ersten Saison maximal 8 Tonnen Fisch fangen. Jede Gruppe teilt euch auf ihrer Fangkarte (geheim) mit, wie viel Fisch sie fangen will. Danach füllt ihr für jede Gruppe die

**Bilanzkarte** aus: Vom Fangergebnis wird der Bedarf der Gruppe abgezogen, und es ergibt sich ein positives oder negatives Ergebnis, die Gruppe hat also mehr oder weniger Fisch gefangen, als sie benötigt. Eventueller Fischüberschuss kann über mehrere Saisons angesammelt werden. Gegen 5 Tonnen Fischüberschuss auf den Bilanzkarten gebt ihr eine Wohlstandskarte aus. Bei einem negativen Ergebnis (Unterversorgung) zieht ihr eine **Wohlstandskarte** der Gruppe ein.

**Die folgenden Regeln teilt ihr erst mit, wenn die beschriebene Situation eingetreten ist:**

**1. Kann eine Gruppe bei Unterversorgung keine Wohlstandskarte mehr abgeben, verringert sich der Wohlstand **aller** anderen: Alle Gruppen müssen eine Wohlstandskarte abgeben.**

**2. Nach Runde drei** gebt ihr dem Plenum eine **wissenschaftliche Beratung**: Ihr erklärt den Gruppen die Regenerationsformel der Fische im Talsee (siehe unten).

**3. Nach Runde fünf** beruft ihr die **1. Fischereikonferenz** ein:

- Die Gruppen treffen aufeinander und können sich in maximal 5 Minuten über die Situation am Talsee austauschen.
- Jede Gruppe bringt Vorschläge mit, um den Fischertrag zu erhöhen und alle Bedürfnisse zu befriedigen – dazu haben die Gruppen vor der Konferenz 5 Minuten Beratungszeit.
- Getroffene Absprachen können von niemanden kontrolliert werden. Die Gruppen müssen sich nicht daran halten.

**4. Nach Runde acht** beruft ihr die **2. Fischereikonferenz** ein.

Jetzt seid ihr gefragt:

Ihr leitet die Konferenz und bringt Vorschläge für Fischereiregeln mit, die ihr verbindlich kontrollieren darf, beispielsweise: geringere Fangquoten für die nächsten drei Runden; individuelle Fangquoten für die einzelnen Gruppen in den nächsten drei Runden; Möglichkeit, dass die Gruppen untereinander mit Fisch handeln usw. **Für die Konferenz habt ihr zehn Minuten Zeit.** Als angenommen gelten eure Vorschläge nur, wenn alle zustimmen. Dann darf ihr den Fang von Fischen nach euren Regeln kontrollieren. Stimmen nicht alle zu, läuft es wie bisher.

**5. Spielende:** Gespielt werden in der Regel **12 Runden**. Sollte eine „Ernährungskatastrophe“ drohen, könnt ihr das Spiel abbrechen.

**So berechnet ihr die Fangmengen:**

- Die Fangergebnisse aller Gruppen jeder Runde notiert ihr in der Auswertungstabelle (M 5), die ihr geheim führt und erst am Ende des Spiels für alle präsentiert. Alle Berechnungen ohne Kommazahlen!
- Am Ende jeder Saison berechnet ihr, wie viele Tonnen Fisch noch im See sind. **Beispiel:** Anfangsbestand ( $y$ ) = 80 Tonnen, jede Gruppe fischt 8 Tonnen, insgesamt werden also 32 Tonnen gefischt, Endbestand  $x = 80 \text{ t} - 32 \text{ t} = 48 \text{ t}$ .
- Dann errechnet ihr mithilfe der Regenerationsformel, wie sich die Fischbestände während der Fangpause erholen.
- Anschließend berechnet ihr die neuen Fangquoten für die nächste Saison.

**Die Regenerationsformel lautet:  $y = x + 1/3x$** 

**Beispiel:** Am Ende der Saison ist noch ein Endbestand ( $x$ ) von 30 Tonnen Fisch im See. Danach regenerieren sich die Bestände gemäß der Regenerationsformel, also  $y = 30 + 1/3 * 30 = 40$  Tonnen. Der Anfangsbestand ( $y$ ) zu Beginn der neuen Saison beträgt also 40 Tonnen. Die neue, maximal mögliche Fangmenge pro Saison beträgt **immer 10 Prozent des Anfangsbestands ( $y$ ) pro Gruppe**, im Beispiel also 4 Tonnen pro Gruppe. Diese neue Höchstmenge (Fangquote) teilt ihr den Spielgruppen mit.

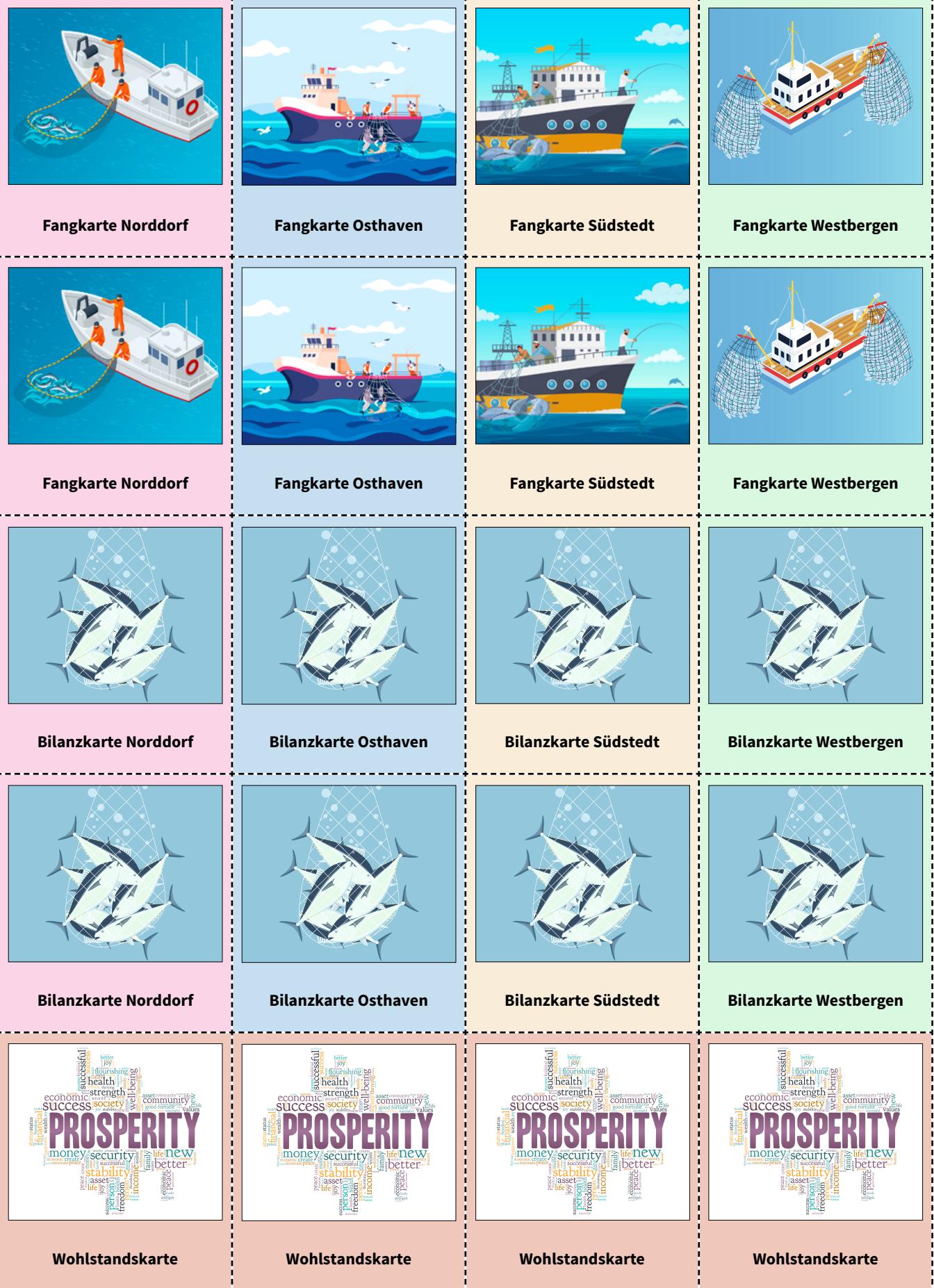
Quelle: Meske, Frank

## M|5 Auswertungstabelle

	Anfangsbestand zu Saisonbeginn ( $y = x + 1/3x$ )	Maximale Fangmenge pro Gruppe (10 % von $y$ )	Fangmenge von Gruppe 1 (Norddorf)	Fangmenge von Gruppe 2 (Osthaven)	Fangmenge von Gruppe 3 (Südstadt)	Fangmenge von Gruppe 4 (Westbergen)	Endbestand zu Saisonende = $x$
Saison 1	80 t	8 t					
Saison 2							
Saison 3							
Saison 4							
...							

Quelle: Meske, Frank

## M|6 Karten zum Ausschneiden



Grafiken: Shutterstock.com / Golden Sikorka / StockSmartStart / Lemberg Vector studio / Creativa Images / NWM / Colored Lights

## M|7 Tragik der Allmende

[...] Geht es darum, endliche Ressourcen nachhaltig zu verwalten und zu verteilen, dann erzählen Planer, Politiker und Ökonomen gerne die alte Geschichte von der „Tragik der Allmende“, die der amerikanische Mikrobiologe und Ökologe Garrett Hardin 1968 in seinem berühmten, folgenreichen Essay „The Tragedy of the Commons“ zum allgemeinen Gesetz erhob. Sein prägnantes Bild: eine Weide, auf die jeder seine Schafe zum Grasen treiben darf. Sie werde die Herdenbesitzer mit der Zeit dazu verführen, immer mehr Schafe zu halten und auf dem Markt zu verkaufen, bis auf der Weide irgendwann kein Gras mehr nachwächst. Der freie Zugang zu endlichen Ressourcen führe, so Hardin, unweigerlich zu deren Übernutzung. Individuell höchst rationales, an der Durchsetzung der eigenen Interessen orientiertes Handeln hätte demnach für das Kollektiv verheerende Folgen. Zwar weiß im Grunde jeder Einzelne, dass unkooperatives Verhalten auf Dauer allen schadet. Trotzdem will keiner der Dumme sein, der selber Maß hält, um dann hilflos mit ansehen zu müssen, wie die anderen profitieren, indem sie die Ressourcen eigennützig weiter ausbeuten – ein Dilemma, aus dem sich die Menschen Hardin zufolge aus eigener Kraft nicht befreien könnten. [...]

Quelle: Stollorz, Volker: Elinor Ostrom und die Wiederentdeckung der Allmende, in: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Aus Politik und Zeitgeschichte, 11.07.2011, aus: Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 61. Jahrgang, 28–30/2011, S. 3–8

## M|9 Lösungsansätze?

### [...] Staat

[...] Der Staat kann [zum Beispiel] die Anzahl der Schafe für jeden Hirten [...] beschränken, damit schränkt er aber auch direkt die Entscheidungsfreiheit der Wirtschaftsakteure ein. [...]

### 5 [...] Markt

[...] Indem man eindeutige Eigentumsrechte für ein Allmendegut festlegt, das heißt, aus ihm ein privates Gut macht [kann der Markt das Allmendeproblem lösen]. Wenn Hirte 1 und 2 je die Hälfte des Weidelandes zugeschrieben bekommen, tragen sie von nun an auch die kompletten Kosten einer Überweidung ihrer Hälfte [...]. Der ursprüngliche Anreiz, mehr [...] Schafe weiden zu lassen, weil man nicht die kompletten Kosten seiner Handlung trägt, ist somit weg. Natürlich garantiert auch dieser Weg nicht, dass Hirte 1 seine Hälfte trotzdem überweidet, aber das ist nun nur noch sein Problem.

### [...] Commoning

Diese beiden Lösungsansätze sind jedoch auch mit Problemen verbunden. Die Durchsetzung von staatlichen Überwachungs- und Sanktionssystemen ist in der Regel sehr kostenintensiv und häufig ineffizient. Und auch eine Privatisierung ist oftmals schwierig, da es gerade zum Wesen von Allmendegütern gehört, dass ihre Eigentumsrechte nicht eindeutig definier- oder zuordenbar sind. Die US-amerikanische Politikwissenschaftlerin Elinor Ostrom erarbeitete [...] einen dritten Lösungsansatz [...]. [Sie zeigte, dass] Allmenderessourcen weltweit [...] oftmals viel nachhaltiger bewirtschaftet wurden, als es hiesige Theorien nahelegen. [...] Ostrom bringt als eines von zahlreichen Positivbeispielen das Dorf Alanya in der türkischen Riviera an. Dort waren die Fischgründe zu Beginn der 1970er weitestgehend erschöpft. In dieser Problemsituation beschloss man die Einführung einer lokalen Kooperation mit den folgenden Eigenschaften: Jeder Fischer bekommt jeden Tag durch eine zentrale Institution einen neuen Meeresabschnitt zugeteilt, in dem er fischen darf. Die Überwachung ist einfach, da jeder Fangort täglich belegt ist, und die Sanktionen auch, da man sich bei einem Fehlverhalten einen Fangort teilen muss, was im besten Fall noch zu einem niedrigeren Ertrag führt. Auf diese Weise entsteht eine günstige und lokale Form der Selbstkontrolle unter den Fischern. Diese Regeln wurden durch die Fischer implementiert und von den staatlichen Behörden anerkannt und unterstützt, so dass Rechtssicherheit besteht. Dadurch, dass jeder Abschnitt jeweils nur von einem Fischer bestellt wird, besteht auch nicht mehr die Gefahr einer Überfischung. [...]

Quelle: Heinle, Johannes: Die Tragik der Allmende, Preprint in: researchgate.net, ResearchGate GmbH, Berlin, September 2022, aus: [https://www.researchgate.net/publication/363634497\\_Die\\_Tragik\\_der\\_Allmende](https://www.researchgate.net/publication/363634497_Die_Tragik_der_Allmende), S. 7 - 9, (Zugriff: 30.01.2024)

## M|8 Ökonomische Logik?

[...] Stellt euch eine Weide vor, die jedem zugänglich ist. [...]

Als ein rationales Wesen strebt jeder Hirte danach, seinen Gewinn zu maximieren. Implizit oder explizit, mehr oder weniger bewusst, fragt er sich: Was ist der Nutzen für mich, wenn ich meiner Herde ein weiteres Tier hinzufüge? Dieser Nutzen hat eine positive und eine negative Komponente.

Die positive Komponente bezieht sich auf die Zunahme um ein Tier. Da der Hirte alle Einkünfte aus dem Verkauf des zusätzlichen Tieres bekommt, ist der positive Nutzen nahezu 1.

Die negative Komponente bezieht sich auf die Überweidung, die das eine weitere Tier verursacht. Da jedoch die Auswirkungen der Überweidung von allen Hirten getragen werden, beträgt der negative Nutzen für jeden Hirten, der diese Entscheidung trifft, nur einen Bruchteil von 1. [...]

Quelle: Hardin, Garrett: The Tragedy of the Commons, in: Breit, Gotthard; Schiele, Siegfried (Hrsg.): Werte in der politischen Bildung. Landeszentrale für politische Bildung, Baden-Württemberg 2000, Wochenschau Verlag, aus: [https://www.lpb-bw.de/publikationen/did\\_reihe/band22/ziefle.htm](https://www.lpb-bw.de/publikationen/did_reihe/band22/ziefle.htm) (Zugriff: 15.12.2023)

## AUFGABEN

- 1 Beschreibt die Wohlstandsentwicklung im Spielverlauf eures Fischereispiels.
- 2 Erklärt euer Verständnis der Ziele des Spiels.
- 3 Beurteilt die Wirksamkeit eurer Fischereikonferenzen.
- 4 Erklärt mit M 7 und M 8 die „Tragik der Allmende“.
- 5 Vergleicht die Lösungsansätze aus M 9 mit euren eigenen Lösungsvorschlägen.
- 6 Erörtert, inwieweit die Strategie des „Commoning“ ein grundsätzliches Modell für die Lösung eines Allmendedilemmas in eurem Unterrichtskontext darstellen kann.

Mareike Misselhorn

# Entstehung einer (Sozialen) Marktwirtschaft

## Ein Insel-Szenario (Planspiel)

**In einem Wirtschaftssystem treffen die Eigenschaften, Präferenzen und Bedürfnisse unterschiedlicher Gesellschaftsmitglieder aufeinander. Damit ein Zusammenleben funktioniert, müssen Produktion, Verteilung und Konsum in einer festgelegten Wirtschaftsordnung koordiniert werden. Doch was passiert, wenn diese Wirtschaftsordnung (noch) nicht besteht?**

Die Zentralverwaltungswirtschaft und die freie Marktwirtschaft gelten als Idealtypen von Wirtschaftsordnungen, die eng mit der jeweiligen Gesellschaftsordnung und dem politischen System verknüpft sind. In kollektivistischen Ordnungen steht die Gleichheit im Vordergrund: Die wirtschaftlichen Interessen des Einzelnen werden dabei den Interessen der Gesellschaft untergeordnet. Die Chance auf individuelle und freie Entscheidungen ist hingegen in individualistischen Gesellschaftssystemen grundlegend.

### Planwirtschaft versus freie Marktwirtschaft

In der Zentralverwaltungswirtschaft (auch Planwirtschaft) koordiniert der Staat die Produktion der gesamten Volkswirtschaft zentral und legt die Preise fest. Dies wurde z. B. in den sozialistischen Staaten des 20. Jahrhunderts (z. B. der DDR) praktiziert. Daraus ergab sich in der Realität eine meist ineffiziente Produktion, die den Bedürfnissen der Bürger/-innen nicht gerecht wurde.

In der freien Marktwirtschaft werden die Preise über Angebot und Nachfrage auf dem Markt koordiniert. Dahinter steht die Annahme, dass durch ein auf Eigennutz ausgerichtetes Streben jedes Einzelnen das beste Ergebnis erzielt wird, weil alle Individuen möglichst günstige und effizient hergestellte Waren anbieten, um die Bedürfnisse der Nachfrager/-innen zu bedienen. Diese Annahmen gehen auf den Wirtschaftsliberalismus des Ökonomen Adam Smith zurück.

In Deutschland wird durch das Grundgesetz keine Wirtschaftsordnung festgelegt. Durch die verschiedenen Freiheitsrechte (z. B. das Eigentumsrecht) wird aber eine individualistische Wirtschaftsordnung nahegelegt, in der jedoch auch die Grundwerte der Gleichheit und der Gerechtigkeit im Sozialstaat berücksichtigt werden.



Foto: Getty Images (RF) / Jupiterimages ?

### Wirtschaft erfahrbar machen

Dieser Unterrichtsbeitrag soll das Inselszenario nutzen, um unterschiedliche Lerngruppen (Differenzierungsmöglichkeiten) Wirtschaftsmechanismen entdecken zu lassen. Im Rahmen des handlungsorientierten Settings erleben sie die Notwendigkeit einer Grundordnung zur Bereitstellung und zur Bewirtschaftung von knappen Ressourcen. ■

### LITERATUR

- Geyer, Robby: Politik für Einsteiger, in: <https://www.bpb.de/system/files/pdf/MHSSL.pdf> (Zugriff: 28.12.2023)
- Jacobs, Heinz (Hrsg.): Ökonomie spielerisch lernen. Kompetenz gewinnen. Spiele, Rollenspiele, Planspiele, Simulationen und Experimente, Frankfurt am Main 2010
- Krimilowski, Malte: Planspiel Wirtschaftsordnung: Die Gestaltung einer neuen Welt, in: [https://www.teacheconomy.de/media/unterrichtsmaterial/planspiel-wirtschaftsordnung/Planspiel\\_Wirtschaftsordnung\\_Material.pdf](https://www.teacheconomy.de/media/unterrichtsmaterial/planspiel-wirtschaftsordnung/Planspiel_Wirtschaftsordnung_Material.pdf) (Zugriff: 30.12.2023)

### UNSERE AUTORIN



**Mareike Misselhorn**, Celle,  
StR' am Christian-Gymnasium Hermannsburg  
für die Fächer Politik-Wirtschaft, Deutsch und  
Darstellendes Spiel.

# Das Thema im Unterricht



Arbeitsblätter bequem online anpassen!

Mehr dazu auf Seite 3.

Klassenstufe	9–10	Zeitbedarf	3–4 Stunden <th>Copys</th> <td>5</td>	Copys	5
Lehrplanbezüge	Wirtschaftsordnung, Anreize, Restriktionen, Sozialstaat				
Unterrichtsschritt	Inhalt/Lösungsvorschläge	Medien/Sozialform			
<b>Copy 1</b>  Problematisierung/ Einstieg/Einfinden in die Situation	<b>Vorbemerkung:</b> Im Rahmen des Inselspiels sollte vorgegeben werden, wie Entscheidungen (z. B. durch einen gewählten Inselrat) getroffen und umgesetzt werden, damit sich der Schwerpunkt des Szenarios nicht von „Wirtschaftsordnung“ hin zu „politische Entscheidungsfindung“ bzw. „Gesellschaftsordnung“ verlagert. <b>Aufgabe 1:</b> assoziativer Einstieg, Hypothesen der Lernenden können zum späteren Abgleich an der Tafel notiert werden; denkbare Chancen: Überleben in der Wildnis ausprobieren (Abenteuer), als Gruppe zusammenwachsen, Stärken aller Personen nutzen; denkbare Herausforderungen: Nahrungsversorgung, Gefahr von Krankheiten, Streit innerhalb der Gruppe <b>Aufgabe 2:</b> denkbar, dass zunächst Grundbedürfnisse (Unterkunft, Nahrung, deshalb die Insel erkunden) sichergestellt werden (Bezug zu Bedürfnissen, z. B. entlang der Maslow-Pyramide möglich) Differenzierungsmöglichkeit für leistungsbereitere Lernende: auf Vorgaben aus M 2 verzichten, etwa: „Notiere dir auf einem Zettel zunächst allein, was ihr als Gruppe auf der Insel zuerst machen solltet“ (M 1). <b>Aufgabe 3:</b> Da in den Vorschlägen verschiedene Grundbedürfnisse zu finden sind, ist es wahrscheinlich, dass die Lernenden unterschiedliche Prioritäten setzen. <b>Aufgabe 4:</b> Mögliche Lösungen, z. B. Versorgung mit Nahrung sicherstellen, Unterkünfte bauen, Arbeit verteilen: fischen (Angel, Netz), jagen (Bogen, Messer, Falle aus Netz), Früchte sammeln/anbauen, Holz hacken (Axt) zum Feuermachen, Unterkünfte bauen	<b>M 1</b> Plenum	<b>M 2</b> Einzelarbeit oder Tandem	<b>M 3</b> Einzelarbeit oder Tandem	
<b>Copy 2</b>  Erarbeitung von Versorgungszielen und Regeln für die wirtschaftliche Zu- sammenarbeit	<b>Aufgabe 1:</b> Anbahnung des Unterschieds zwischen einem kollektivistischen/zentralverwaltungswirtschaftlichen (ZVW) und einem individualistischen/marktwirtschaftlichen System (FMW), die aber noch nicht als solche benannt werden müssen (siehe Copy 5). <b>Aufgabe 2:</b> Die Aussagen von Schüler/-in 1 lassen sich der egalitären Gerechtigkeit, die von Schüler/-in 2 der Leistungsgerechtigkeit zuordnen. <b>Aufgabe 3/4:</b> Ziele: Überleben aller sichern, gerettet werden; zentrale Tätigkeiten: fischen, jagen, Landwirtschaft betreiben, Beeren sammeln, Holz hacken. Zuteilung: Jeder entscheidet selbst nach Präferenz (FMW, eher Leistungsgerechtigkeit), oder Zuteilung erfolgt durch „Inselrat“ (ZVW, Bedarfs- und Chancengerechtigkeit ließen sich hier zuordnen). Aufteilung der Gegenstände: Person, die etwas findet, darf dies behalten/verwalten/nutzen (FMW, Leistungsgerechtigkeit), oder alles wird zentral verwaltet und nach Gerechtigkeitsvorstellung (Bedarf- oder Chancengerechtigkeit) verteilt (ZVW). <b>Aufgabe 5:</b> abschließende Bewertung unter Bezugnahme auf Kriterien und Werte	<b>M 4</b> Tandem	<b>M 4, M 5</b> Tandem <b>M 6</b> Gruppenarbeit	Gruppenarbeit	
<b>Copy 3</b>  Exkurs: Anwendung auf das Thema „Geld“ (Copy kann mit kurzer Einführung zur Inselsituation auch einzelnen genutzt werden.)	<b>Aufgabe 1/2:</b> Lernende entwickeln im Rollenspiel idealerweise Tausch-Konstruktionen. Bedingung dafür ist, dass Person D am Tausch teilnimmt, obwohl diese nichts benötigt. Wenn erkannt wird, dass nicht jeder Tausch ablaufen kann, könnte sich die Frage stellen, wie viel eines Guts eine Person für ein anderes erhält oder was passiert, wenn Tausch von Gütern nicht schnell genug abläuft, sodass z. B. Fisch verdirbt (Schritt 1). Spätestens in der Reflexionsphase sollte der Vorschlag diskutiert werden, eine Art Geld einzuführen. Erarbeitung der Funktionen des Geldes als Rechen-einheit, Tausch- und Wertaufbewahrungsfunktion möglich (Schritt 2). Es muss an dieser Stelle auch festgelegt werden, was als Geld infrage kommt. Anhand vorgeschlagener Gegenstände (z. B. Muschelketten) lassen sich die Eigenschaften des Geldes erarbeiten: knapp, allgemein anerkannt, teilbar, haltbar, leicht aufzubewahren, leicht zu transportieren (Schritt 3)	<b>M 7, M 8</b> Plenum, Rollenspiel (5 Personen) und Beobachter/-innen			

Unterrichtsschritt	Inhalt/Lösungsvorschläge	Medien/Sozialform
<b>Copy 4</b> Gestaltungsurteil	<b>Aufgabe 1/2:</b> siehe Abbildung 1 <b>Aufgabe 3:</b> individuelle Schüler/-innenlösungen, die später auf Copy 5 eingeordnet werden können	<b>M 9</b> Einzelarbeit (Think-Pair-Share) Plenum
<b>Copy 5</b> Abschließende Reflexion und Lebensweltbezug	<b>Aufgabe 1:</b> Möglichkeiten der Planung, Preisbildung, Lohnflexibilität, Eigentumsform, Ziele der Wirtschaftssubjekte, Vertrags-, Berufs-, Gewerbefreiheit <b>Aufgabe 2:</b> individuelle Lösung, abhängig von Copy 2 und 4, vergleiche auch Abbildung 1. Entweder eher liberalistisch geprägtes System mit individueller Freiheit, ggf. zulasten derjenigen, die aufgrund des Prinzips von Angebot und Nachfrage soziale Einbußen verzeichnen, oder zentrale Planung in der Hoffnung auf gerechte Allokation knapper Güter und soziale Absicherung aller <b>Aufgabe 4:</b> knappe Ressourcen machen Wirtschafts- bzw. Rechtsordnung und damit verbündlichen Rahmen notwendig, der für individuelle Entfaltung, effiziente Bewirtschaftung der Ressourcen und soziale Sicherheit sorgt. Das schafft Handlungssicherheit für alle bei ökonomischen Transaktionen und Vertrauen in ein festgelegtes (Regel- und Wirtschafts-) System. <b>Aufgabe 5:</b> Chancen, z. B. komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge durch einfache Situation in der Gruppe erfahrbar und verständlich machen (z. B. Ressourcenallokation, Markt, Zusammenarbeit, Wettbewerb), klare Ursache-Wirkungs-Beziehungen zwischen getroffenen Entscheidungen und wirtschaftlichen Ergebnissen; Grenzen, z. B. Komplexität globaler Wirtschaftssysteme und -netzwerke wird nicht vollständig abgebildet; Ressourcen auf Insel (auch durch Isolation) anders begrenzt als in realer Welt; Szenario vermittelt Eindruck, dass Wirtschaftszusammenhänge einfach und klar sind, die reale Welt wird zu stark heruntergebrochen.	<b>M 10</b> Tandem  <b>M 11</b> Einzelarbeit  Plenum  Positionslinie

**Zu Copy 4, Aufgabe 1 und 2 sowie Copy 5, Aufgabe 2a**

Ereignis (Strukturelement der Wirtschaftsordnung)	Denkbare Reaktion, angelehnt an Wirtschaftsordnungen A: Zentralverwaltungswirtschaft, B: freie Marktwirtschaft
<b>Ereignis 1: Mangos statt Kokosnüsse</b> (Möglichkeiten der Planung, Preisbildung auf Gütermärkten)	A: Person kann Mangos nur zu zentral festgelegtem Preis erhalten, keine andere Zuteilung erlaubt (Gleichheit). <i>B: Wenn die Person jemanden zum Tausch findet, kann sie Kokosnüsse abgeben, um Mangos zu erhalten.</i>
<b>Ereignis 2: Medikamente</b> (Eigentumsfragen/-formen)	A: Medikamente gehen an die Inselführung und werden zentral verwaltet und verteilt. <i>B: Wer die wertvollsten Tauschgüter besitzt, kann sich Medikamente sichern.</i> <b>Hinweis:</b> An dieser Stelle bietet sich ein Bezug zu Gerechtigkeitsdimensionen (Copy 2, M 5) an.
<b>Ereignis 3: Lohn der Holzhacker/-innen</b> (Lohnflexibilität)	A: Lohn wird durch die Inselführung im Rahmen eines allumfassenden Wirtschaftsplans, der alle betrifft, bestimmt. Keine Ausnahme für Holzhacker/-innen. <i>B: Wenn einzelne Bewohner/-innen bereit sind, mehr Nahrung gegen Holz zu tauschen, können Holzhacker/-innen mehr Lohn bekommen.</i>
<b>Ereignis 4: Bogen</b> (Eigentumsfragen/-formen)	A: Bogen als Eigentum aller wird der Schülerin weggenommen. <i>B: Schülerin besitzt Bogen als Eigentum und darf darüber entscheiden.</i>
<b>Ereignis 5: Bogen verleihen</b> (Vertragsfreiheit)	A: Inselführung legt fest, in welchem Verhältnis Güter getauscht werden können (z. B. Holz gegen Nahrung). <i>B: Wenn Schülerin andere Inselbewohner/-innen findet, die Güter gegen Bogen-nutzung tauschen, dann ist ihr Verhalten unproblematisch, denn Angebot und Nachfrage regeln das Zusammenleben.</i>
<b>Ereignis 6: Jagen statt schnitzen</b> (Berufsfreiheit)	A: Inselbewohner/-innen sind kraft zentraler Planung verpflichtet, einer vorgesehenen Tätigkeit nachzugehen. <i>B: Person kann machen, was sie möchte, wird aber vielleicht feststellen, dass sie mit ertragreicherer Tätigkeit (Schnitzen) größeren Nutzen bzw. effizientere Handelsergebnisse erzielt.</i>

Abbildung 1

M | 1 Überraschendes Ende einer Klassenfahrt

Stell dir vor, du hast mit deiner Klasse bei einem Wettbewerb gewonnen. Der Preis ist ein zweiwöchiger angeleiteter Segeltörn in der Karibik. Zunächst lernt ihr segeln und genießt die ersten Tage auf See. Nach einigen Tagen geratet ihr jedoch in ein heftiges Unwetter. Das Schiff kentert. Ihr könnt euch aber an herumtreibenden Schiffstrümmern und Gegenständen festhalten. Glücklicherweise schafft ihr es dadurch, euch an das rettende Ufer einer nahegelegenen kleinen Insel zu retten. Ihr seid erschöpft, stellt aber fest, dass einige Gegenstände mit euch zusammen angespült wurden. Von Zivilisation ist auf der Insel nichts zu entdecken. Es wird langsam dunkel und ihr realisiert, dass die Insel vermutlich so einsam liegt, dass eine schnelle Rettung unwahrscheinlich ist. Wie geht es nun weiter?

Quelle: Misselhorn, Mareike

## M|2 Was ist zu tun?

- \_\_\_\_\_ baden gehen
  - \_\_\_\_\_ Unterkünfte suchen/bauen
  - \_\_\_\_\_ Insel erkunden
  - \_\_\_\_\_ Arbeit verteilen
  - \_\_\_\_\_ brauchbare Gegenstände sammeln
  - \_\_\_\_\_ nach Nahrung suchen
  - \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ (Platz für weitere Ideen)
  - \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ (Platz für weitere Ideen)

Quelle: Misselhorn, Mareike

M|3 Naturalien und angespülte Gegenstände

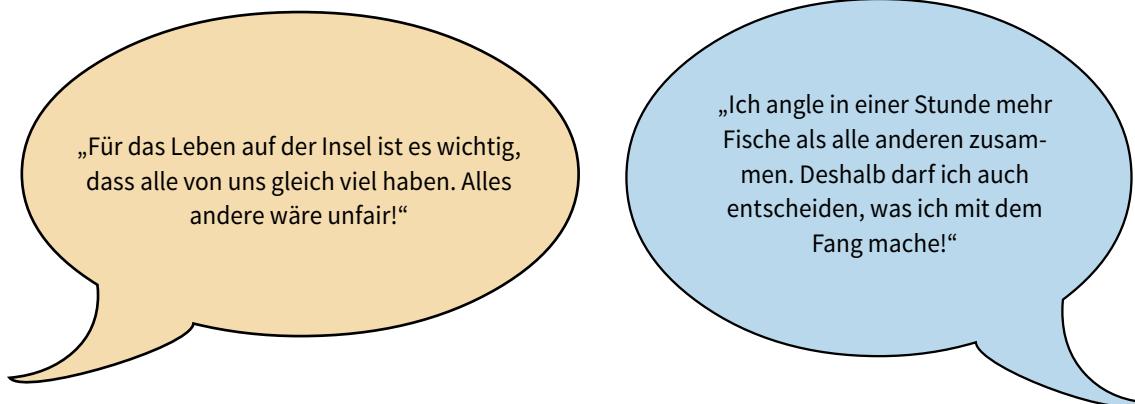
Ihr habt auf der Insel einige nützliche Dinge und mögliche Nahrungsmittel entdeckt und alles zusammen mit den angespülten Gegenständen im Sand des Strandes notiert.

Muscheln und Strandgut	Axt - Messer - Löffel - Kochtopf	grundlegende Medikamente
Fischernetz	- Mangos - Bananen - Beeren - Kokosnüsse	
Decke		
Erste-Hilfe-Koffer	Draht	
- Vögel - kleinere Wildtiere - Fische		vereinzelte Kleidungsstücke

Quelle: Misselhorn, Mareike

AUFGABEN

- 1 Beschreibt Chancen und Herausforderungen, die sich auf der Insel für euch ergeben könnten (M 1).
  - 2 Überlege dir (zunächst allein), was ihr auf der Insel zuerst machen solltet. Kennzeichne in M 2 die wichtigsten drei To-dos in absteigender Wichtigkeit mit den Zahlen 1 bis 3. Du kannst auch eigene Ideen ergänzen.
  - 3 (a) Vergleiche deine Reihenfolge mit derjenigen deiner Mitschüler/-innen.  
(b) Begründet, warum ihr gegebenenfalls unterschiedlich vorgehen würdet.
  - 4 Arbeitet heraus, welche Möglichkeiten ihr habt, um mit den auffindbaren Gegenständen und der vorhandenen Nahrung (M 3) euer Überleben zu sichern.

**M|4 Wie soll die Wirtschaft organisiert werden?****Schüler/-in 1**

Quelle: Misselhorn, Mareike

**Schüler/-in 2****M|5 Vorstellungen von Verteilungsgerechtigkeit**

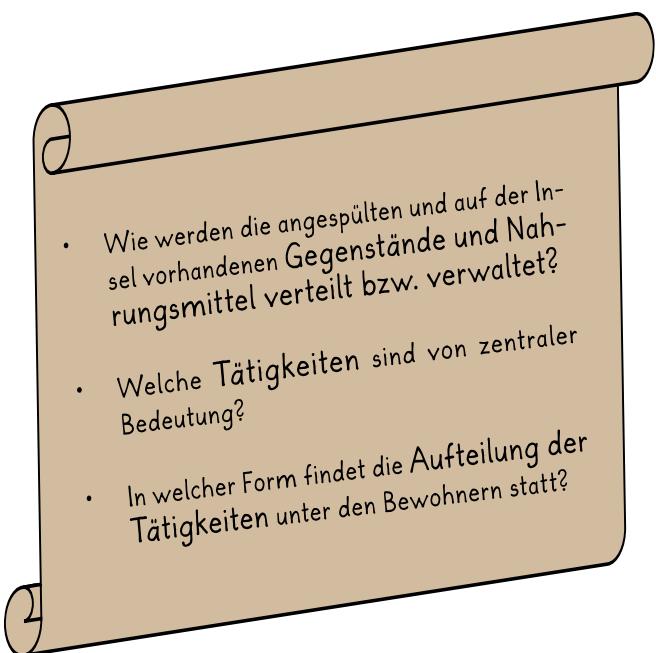
Wenn von Gerechtigkeit gesprochen wird, ist es zunächst wichtig, genauer zu definieren, welche Vorstellung von Gerechtigkeit gemeint ist. Grundsätzlich umfasst soziale Gerechtigkeit verschiedene Dimensionen und Ansätze zur Verteilung von Ressourcen in einer Gesellschaft.

Die **egalitäre Gerechtigkeit** strebt nach einer möglichst gleichmäßigen Verteilung von Chancen, Ressourcen und Rechten unter allen Gesellschaftsmitgliedern. Ihr Ziel ist es, soziale Ungleichheiten zu minimieren. **Chancengerechtigkeit** verfolgt auch einen egalitären Ansatz: Hierbei soll sichergestellt werden, dass jeder Mensch die gleiche Ausgangsbasis für sein Leben hat. Es sollen gleiche Startbedingungen und gleiche Zugangsmöglichkeiten für alle Individuen zu gewährleistet werden.

**Bedarfsgerechtigkeit** legt den Fokus auf die individuellen Bedürfnisse und Ressourcen, die Menschen für ein menschenwürdiges Leben benötigen. Hierbei wird berücksichtigt, dass unterschiedliche Menschen unterschiedliche Bedürfnisse haben und dementsprechend unterschiedliche Ressourcen benötigen.

**Leistungsgerechtigkeit** schließlich bezieht sich auf die Idee, dass die individuelle Leistung bei der Verteilung von Ressourcen eine Rolle spielen sollte. Menschen, die mehr leisten, sollten demnach auch mehr erhalten.

Quelle: Misselhorn, Mareike

**M|6 Leitfragen für das wirtschaftliche Zusammenleben**

Quelle: Misselhorn, Mareike

**AUFGABEN**

- 1 Arbeitet heraus, warum sich ein Konflikt anbahnt (M 4).
- 2 Erklärt den Konflikt mithilfe der unterschiedlichen Vorstellungen von Gerechtigkeit (M 5).
- 3 Findet euch in „Planungsteams“ zusammen: Entwickelt mithilfe der Leitfragen (M 6) Maßnahmen, die die wirtschaftliche Zusammenarbeit eurer Klasse auf der Insel dauerhaft sichern (siehe auch Copy 1).
- 4 Präsentiert euch gegenseitig eure Ideen aus Aufgabe 3. Überprüft dabei die Effizienz (z. B. Durchsetzbarkeit, (un)erwünschte Nebenfolgen, Kontrollierbarkeit) und Legitimität (z. B. Teilhabe, Gerechtigkeit) eurer Maßnahmen.
- 5 Welchen Vorstellungen von Gerechtigkeit entsprechen eure Vorschläge aus Aufgabe 3? Ordnet sie in die Gerechtigkeitsvorstellungen aus M 5 ein.

**M|7 Unterschiedliche Bedürfnisse treffen aufeinander**

Nach ein paar Tagen auf der Insel hat sich gezeigt, dass sich die Mehrheit eurer Klasse dafür ausspricht, dass Privateigentum erlaubt ist. Ihr habt euch zudem spezialisiert und übernehmt unterschiedliche Aufgaben. Dadurch haben unterschiedliche Personen nun verschiedene Nahrungsmittel und nützliche Gegenstände in ihrem Besitz bzw. zur Verfügung, anderes fehlt ihnen jedoch. Fünf Inselbewohner/-innen mit unterschiedlichen Bedürfnissen treffen sich am Strand. Im Gespräch versuchen sie, ihre jeweiligen Bedürfnisse zu befriedigen.

**Vorbereitung**

Findet euch in Kleingruppen zusammen und verteilt die Rollen (M 8). Denkt auch daran, dass es Beobachter/-innen geben sollte. Macht euch mit eurer Rolle vertraut und notiert euch jeweils euer individuelles Anliegen. Die Beobachter/-innen sollten sich in dieser Phase einen Überblick über alle Rollen verschaffen.

**Durchführung**

**Teilnehmer/-innen:** Versucht nun im Rahmen des Zusammentreffens euer Anliegen umzusetzen.

**Beobachter/-innen:** Beobachtet, wie sich die Personen im Rollenspiel verhalten. Können alle Bedürfnisse befriedigt werden?

Wenn ja, wie? Wenn nein, welche nicht und warum nicht?

**Reflexion**

**Teilnehmer/-innen:** Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt? Konntest du dein Ziel erreichen?

**Beobachter/-innen:** Was hätten die Teilnehmer/-innen bei der Lösungsfindung besser machen können?

**Alle:** Entwickelt gemeinsam (weitere) Lösungen für die Befriedigung der Bedürfnisse.

**M|8 Rollen für die Begegnung am Strand****Schüler/-in A**

Du hast fleißig geangelt und besitzt nun zu viel Fisch. Stattdessen benötigst du Holz, um deinen Fisch auf dem Feuer zu garen. Du versuchst dein Anliegen im Zusammentreffen mit den vier anderen Schüler/-innen zu lösen.

**Schüler/-in B**

Du hast sehr viel Holz gesammelt und nun welches übrig, dass du den anderen Schüler/-innen, die du am Strand triffst, abgeben möchtest. Fisch magst du nicht, aber du benötigst dringend bei einer Aufgabe Hilfe, die du nur von Schüler/-in C erhalten kannst. Du versuchst dein Anliegen im Zusammentreffen mit den vier anderen Schüler/-innen zu lösen.

**Schüler/-in C**

Du hättest gerne ein paar Kokosnüsse, konntest aber keine ernten. Fisch und Holz hast du reichlich im Vorrat. Du versuchst dein Bedürfnis im Zusammentreffen mit den vier anderen Schüler/-innen am Strand zu befriedigen.

**Schüler/-in D**

Du bist mit allen Gütern derzeit gut versorgt. Allerdings hast du so viele Kokosnüsse gesammelt, dass du diese nicht alle selbst essen kannst. Als du die vier anderen Schüler/-innen am Strand triffst, versuchst du, die Kokosnüsse loszuwerden. Du bist aber unsicher, ob du sie einfach so abgeben willst.

**Schüler/-in E**

Du hättest gerne zwei Fische und könntest süße Beeren anbieten, die bei allen Inselbewohner/-innen sehr beliebt sind. Die Beeren sind aber frühestens in einer Woche reif und du könntest sie entsprechend erst dann ernten. Du versuchst dein Bedürfnis im Zusammentreffen mit den vier anderen Schüler/-innen am Strand zu befriedigen.

Quelle M 7, M 8: Misselhorn, Mareike, angelehnt an: Pallast, Gregor: Das Inselspiel „Geld“, in: Jacobs, Heinz (Hrsg.): Ökonomie spielerisch lernen. Kompetenz gewinnen. Spiele, Rollenspiele, Planspiele, Simulationen und Experimente. Wochenschau Verlag, Frankfurt am Main 2010, S. 65

**AUFGABEN**

- 1 Führt das Rollenspiel zu der in M 7 beschriebenen Situation mithilfe der Rollenkarten (M 8) durch.
- 2 Reflektiert das Rollenspiel anschließend mithilfe der Fragen aus M 7.

## M|9 Weitere Ereignisse fordern die Inselbewohner/-innen heraus

Foto: iStockphoto.com/Olga Systunova



**Ereignis 1:** Eine Person von euch mag keine Kokosnüsse und möchte dafür lieber mehr Mangos erhalten. Lasst ihr das zu?



**Ereignis 3:** Die Schüler/-innen, die für euch Feuerholz schlagen und sammeln, verlangen für ihre Arbeit mehr Nahrung als die Angler/-innen. Geht ihr auf die Forderung ein?

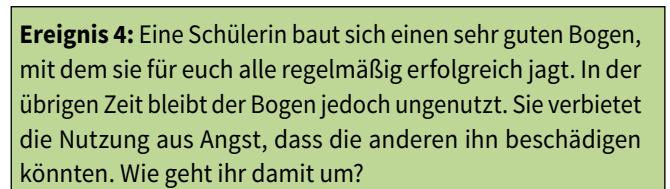


**Ereignis 6:** Eine Person eurer Gruppe will unbedingt jagen, sie erlegt aber nichts. Da sie sehr gut mit Holz umgehen und daraus sinnvolle Gegenstände schnitzen kann, soll sie dieser Tätigkeit nachgehen. Sie weigert sich. Was nun?

Foto: Shutterstock.com/Claudio Serra



**Ereignis 2:** Nach und nach werden mehrere Inselbewohner/-innen krank. Sie haben alle hohes Fieber. Es gibt allerdings nicht genug fiebersenkende Medikamente für alle. Wer bekommt sie?



**Ereignis 4:** Eine Schülerin baut sich einen sehr guten Bogen, mit dem sie für euch alle regelmäßig erfolgreich jagt. In der übrigen Zeit bleibt der Bogen jedoch ungenutzt. Sie verbietet die Nutzung aus Angst, dass die anderen ihn beschädigen könnten. Wie geht ihr damit um?



**Ereignis 5:** Die in Ereignis 4 erwähnte Schülerin ist zwar nun bereit, ihren Bogen zu verleihen, aber sie verlangt dafür einen Teil der Beute oder eine andere Art der Bezahlung. Und nun?

Foto: iStockphoto.com/Mukhina1

Foto: Shutterstock.com/Labrador Photo Video

## AUFGABEN

- 1 Wie würdest du mit den einzelnen Ereignissen (M 9) umgehen? Erläutere deine Reaktionen (zunächst allein) auf einem Zettel.
- 2 Vergleiche deine Ideen aus Aufgabe 1 mit denen deiner Mitschüler/-innen.
- 3 Entwickelt auf Basis eurer Erkenntnisse aus (M 9) ein geeignetes Wirtschaftssystem für eure Insel. Legt zunächst fest, welche Bereiche geregelt werden müssen (z. B. die Frage nach Besitz bzw. Privateigentum, nach der Verteilung der Güter oder die Frage nach der Steuerung der Verteilung). Ihr könnt hierbei auch auf eure Ideen von Copy 2, Aufgabe 3 zurückgreifen.

## M|10 Grundlegende Wirtschaftsordnungen im Vergleich

[...] Das gesamtwirtschaftliche Geschehen vollzieht sich in einer Volkswirtschaft in bestimmten Formen der Ordnung, die insbesondere durch die vorherrschende Weltanschauung und die Politik bestimmt wird. Eine Wirtschaftsordnung kennzeichnet sich durch die Gesamtheit der wirtschaftlich relevanten rechtlichen Vorschriften [...], durch Koordinationsmechanismen, durch die Zielsetzungen, die historischen Voreignisse, die Verhaltensweisen und die Institutionen, die den Ablauf einer Volkswirtschaft bestimmen. Zu den Grundelementen einer Wirtschaftsordnung gehören [erstens] die Eigentumsordnung: Sind alle Produktionsmittel z. B. Privat- oder Kollektiveigentum? [...] [und zweitens] der Koordinationsmechanismus bzw. die Ordnungsfunktion des Staates: Wer entscheidet darüber, wer, wann, wo und wie viel produziert und konsumiert? Entstehen Nachfrage, Angebot und Preise durch das freie Zusammenwirken der Wirtschaftssubjekte oder werden sie zentral geplant?

Grundsätzlich lassen sich zwei idealtypische Wirtschaftsordnungen unterscheiden: die theoretischen Modelle der freien Marktwirtschaft und die der Zentralverwaltungswirtschaft.

[...] Für die freie Marktwirtschaft ist kennzeichnend: Entscheidungsfreiheit der Unternehmen und Haushalte, Vertragsfreiheit, Privateigentum [...], keine direkten Eingriffe des Staates in die Wirtschaft, Märkte mit freiem Wettbewerb und freier Preisbildung, [...] freie Berufswahl, freie Vereinbarungen zwischen Unternehmen und Arbeitern über die Löhne, freie Konsumauswahl, unbeschränkter Handel. [...] Die Grundlagen der freien Marktwirtschaft gehen auf die Gesellschaftsordnung des Individualismus und die Gedanken des Liberalismus zurück. Dabei sind Menschen freie, verantwortungsvolle und selbstbestimmte Individuen, die ohne Befehle der Obrigkeit allein aufgrund der eigenen [...] Erfahrungen das gesellschaftliche Zusammenleben gestalten können. [...]

Für die Zentralverwaltungswirtschaft ist charakteristisch: Planung des gesamten Wirtschaftsprozesses durch eine zentrale Stelle, Abschaffung des Privateigentums an Produktionsmitteln [...], keine Märkte mit freiem Wettbewerb, sondern staatliche Anweisungen und Zuweisungen, staatliche Festsetzung der Löhne und Preise, keine Gewerbefreiheit, zentrale Planung des Arbeitseinsatzes, eingeschränkte Verbrauchsfreiheit [...].

[...] [D]ie zugrundeliegende Gesellschaftsordnung [ist] kollektivistisch angelegt [...]: Der Einzelne ist der Gesellschaft untergeordnet und setzt seine Kräfte für das Gemeinwohl ein. Der Staat übernimmt dabei alle Entscheidungs- und Lenkungsfunktionen. Er verwaltet das allen Mitgliedern der Gesellschaft gehörende Eigentum [...].

Quelle: Weitz, Bernd O./Eckstein, Anja: VWL Grundwissen. Haufe-Lexware GmbH, Freiburg, 5. Auflage 2019, S. 90–93

## M|11 Fragebogen zum Inselszenario

1. Welche Eindrücke und Empfindungen hattest du während des Spiels? Kreuze an. Mehrfachnennungen sind möglich. Möchtest du noch etwas ergänzen?

- Ich fand die Diskussion(en) zu lang.
- Ich habe mich gut eingebracht.
- Einige wollten die Macht an sich reißen.
- Ich fand das Szenario anstrengend.
- Ich bin mit unseren Entscheidungen zufrieden.
- Ich konnte nicht gut mitdiskutieren.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Wie hat die Verteilung der Ressourcen funktioniert?

\_\_\_\_\_

3. Wie hat die Zusammenarbeit funktioniert?

\_\_\_\_\_

4. Gab es Kooperationen? In welchen Phasen? Warum?

\_\_\_\_\_

5. Gab es Konflikte? In welchen Phasen? Warum?

\_\_\_\_\_

6. Welche Strategien wurden entwickelt, um Problemen und Konflikten zu begegnen?

7. Welche Erfahrungen und Erkenntnisse nimmst du aus dem Inselszenario mit?

Quelle: Misselhorn, Mareike

## AUFGABEN

- 1 Gib die Strukturelemente einer Wirtschaftsordnung wieder (M 10).
- 2 (a) Ordne die von euch entworfenen Regeln zum Wirtschaften auf der Insel (Copy 2, Copy 4) in die Strukturelemente (Aufgabe 1, M 10) ein. (b) Erläutere, welcher der beiden Idealtypen von Wirtschaftsordnungen (M 10) der von euch entwickelten Wirtschaftsordnung auf der Insel (Copy 4, Aufgabe 3) am nächsten kommt.
- 3 Fülle den Fragebogen (M 11) zum Inselszenario aus.
- 4 Stelle vor dem Hintergrund deiner Erfahrungen aus dem Inselszenario die grundlegenden Aufgaben einer Wirtschaftsordnung dar.
- 5 „Ist das Inselszenario eine anschauliche Möglichkeit, um das Wirtschaftsleben in einer Gesellschaft zu erklären?“ Stell dich entlang einer Positionslinie (Ja – Nein) auf und begründe deine Entscheidung.

Guido Rotermann

# Wir gründen ein Unternehmen!

## Ein Brettspiel

**Unternehmensgründungen sind bei Jugendlichen spätestens durch entsprechende Fernsehsendungen wie „Höhle der Löwen“ ein Thema, aber auch Social-Media-Akteure mit unternehmerischen Ansätzen tragen dazu bei, dass Start-ups zunehmend auf Interesse stoßen.**



Auf 10.000 Menschen im Alter von 18 bis 64 Jahren kommen 108 Gründungen (KfW-Gründungsmonitor 2023). Trotz der genannten medialen Impulse bleibt eine Unternehmensgründung also eher die Ausnahme. Das mag nicht zuletzt damit zusammenhängen, dass der Einblick in die Unternehmensführung allgemein und in Unternehmensgründungen im Besonderen in der Regel fehlt.

Solche Erfahrungen lassen sich auch nicht mit den üblichen Formen der Berufsorientierung in der Schule herbeiführen. Deshalb wurde in diesem Unterrichtsbeitrag ein spielerischer Ansatz gewählt. „Es gibt keine einheitliche oder geschlossene Spieltheorie“ (Scholz 2014, S. 485), dennoch gehören zu den allgemeingültigen Merkmalen aktives Handeln und Spaß. Diese Merkmale machen Würfelspiele so beliebt. Darüber hinaus verweist Scholz darauf, dass ein fließender Übergang von Spiel und Nicht-Spiel zu unterrichtsbezogenen Spielen gehört (a. a. O.); dieses Merkmal will dieses Würfelspiel umsetzen.

### Spielerisches Erleben

Das vorliegende Brettspiel zielt darauf ab, die Schüler/-innen ohne Vorkenntnisse und inhaltliche Vorbereitung mit unterschiedlichen, ausgewählten Aspekten einer Unternehmensgründung zu konfrontieren. In diesem Kontext müssen sie Entscheidungen fällen und erfahren, dass damit bestimmte Konsequenzen verbunden sein können. Dabei geht es ausdrücklich nicht um strukturierte Erfahrungen, die letztlich zu einem fachlich geschlossenen Ergebnis führen könnten. Vielmehr geht es im Interesse des spielerischen Charakters um – je nach Spielverlauf – zufällig

auftretende Ereignisse, die während des Spiels auch nicht explizit hinterfragt werden sollen. Insofern ist der Unterrichtsbeitrag vor allem für die Einführung in den Themenbereich angelegt.

### Unternehmensgründung als vielfältige Herausforderung

Eine Unternehmensgründung umfasst sehr unterschiedliche Bereiche. Rechtlich-formale Entscheidungen zur Unternehmensform, ökonomische Entscheidungen zu Investitionen und deren Folge oder auch externe volkswirtschaftliche Einflüsse spielen eine große Rolle. Gerade in der Gründungsphase bzw. bei kleinen Unternehmungen ist auch das Konfliktpotenzial im Privatleben nicht außer Acht zu lassen. Rund 30 Prozent aller Unternehmensgründungen in Deutschland scheitern nämlich nach Angaben des KfW-Gründungsmonitors 2023 innerhalb von drei Jahren, und als Hauptgründe werden persönliche Ursachen genannt: familiäre Belastung, Stress, Krankheit oder auch Unzufriedenheit mit dem erzielten Einkommen. Eine gute Geschäftsidee allein macht also noch keine erfolgreiche Gründung.

Bei vielen unternehmerischen Entscheidungen kalkulieren die Gründer bestimmte Konsequenzen ein – und naturgemäß zeigen sich diese nicht immer in der erwarteten Form. Tatsächlich sind die Folgen von Entscheidungen dadurch gekennzeichnet, dass sie oft nicht vollständig plan- und kalkulierbar sind, sondern – genau wie in einem Würfelspiel – in gewissem Maße vom Zufall abhängen. ■

### LITERATUR

Scholz, Lothar: Spielend lernen: Spielformen in der politischen Bildung. In: Sander, W. und K. Pohl (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Frankfurt/M. 2022, S. 498–506  
Materialsammlung des ZSL BW: [https://lehrerfortbildung-bw.de/u\\_gewi/wirtschaft/gym/bp2016/fb4/4\\_bspl\\_9/3\\_flixbus/1\\_idee/](https://lehrerfortbildung-bw.de/u_gewi/wirtschaft/gym/bp2016/fb4/4_bspl_9/3_flixbus/1_idee/)

### UNSER AUTOR



**Guido Rotermann**, Haselünne, StD und Fachleiter für Politik-Wirtschaft für das Lehramt an Gymnasien am Studienseminar Meppen, Beirat PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT.

# Das Thema im Unterricht



Arbeitsblätter bequem online anpassen!

Mehr dazu auf Seite 3.

Klassenstufe	7-10 (ggf. auch älter)	Zeitbedarf	Spielzeit ca. 1 Std. + ggf. Reflexion	Copys	6
Lehrplanbezüge	Grundlagen des Wirtschaftens, Unternehmen				
Methode	Würfelspiel				

## Vorbereitungsinformationen

Gespielt wird in Gruppen von 2 bis 5 Spieler/-innen. Von den **Copys 1 bis 4** wird **je ein Exemplar pro Gruppe** an die Gruppen ausgeteilt. Von **Copy 5 und Copy 6** benötigt man **je ein Exemplar pro Schüler/-in**.

Zusätzlich werden **je Gruppe ein Würfel** sowie **ein Stift** benötigt. **Klebstoff** zum Zusammenkleben des Spielfelds ist sinnvoll.

Das Spielfeld auf den Copys 1 und 2 wird aus zwei DIN-A4-Blättern zusammengefügt. Die Ereigniskarten (M 3, Copy 4) werden ausgeschnitten und verdeckt neben das Spielfeld gelegt.

In der Gruppe wird an jede/n Spieler/-in eine Spielerkarte (M 5, Copy 5) ausgegeben. Die Spieler/-innen überlegen sich einen Namen, der zum Unternehmenstyp (Herstellung und Vertrieb von interaktiven Videobrillen) passt. Der Name hat im weiteren Spiel keine Bedeutung. **Wichtig:** Die übrigen Felder der Spielerkarte werden erst im Laufe des Spiels gefüllt!

Das Spiel selbst ist weitgehend selbsterklärend und nutzt typische Elemente von Würfelspielen. Die Spielanleitung (M 1, Copy 3) liefert ergänzende Informationen.

## Didaktische Hinweise

Im Vordergrund steht ein spielerischer Erstkontakt mit dem Aspekt der Unternehmensgründung. Das Spiel zielt nicht darauf, strukturiertes Fachwissen oder fachspezifische Prozesse zu vermitteln. Insofern ist es didaktisch vor allem für den Einstieg in den Themenbereich geeignet. Spezifisches Vorwissen der Schüler/-innen ist nicht notwendig; die gelegentlich eingeschürenen Fachbegriffe sollten grundsätzlich im Kontext verständlich sein. Eine kurze Reflexion zum Spiel und Überleitung zu einer weiteren Auseinandersetzung mit dem Thema Unternehmensgründung erfolgt auf Copy 6.

Der Spielverlauf ist auf dem Spielfeld (Copy 1/2) in vier Bereiche (blau, rot, grün, gelb) unterteilt, die typische Phasen einer Unternehmensgründung und -entwicklung zeigen. Entscheidungsfelder fordern von den Spieler/-innen eine Auseinandersetzung mit typischen Fragestellungen; je nach Altersgruppe kann die Auseinandersetzung sehr unterschiedlich intensiv erfolgen und bietet so Raum für eine natürliche Differenzierung. M 4 auf Copy 5 bietet den Spieler/-innen grundlegende Informationen zu den Entscheidungen. Die Entscheidungen sollten auf der Spielerkarte (M 5, Copy 5) notiert werden, weil sie im weiteren Verlauf relevant sind.

Die Ereigniskarten (M 3, Copy 4) bilden insgesamt externe Einflüsse auf das Unternehmen ab, während die Ereignisse der fett umrandeten Spielfelder auf betriebliche Ereignisse (M 2, Copy 3) bezogen sind. Ab dem Spielbereich II sind die betrieblichen Ereignisse differenziert nach den zuvor getroffenen Entscheidungen; bestimmte Felder entfalten also nur Wirksamkeit, wenn sie zu den vorangegangenen Entscheidungen der Spieler/-in passen.

### Spielbereich I: Businessplan (blau)

Die Spielphase greift allgemeine Aspekte auf, die in der Businessplan-Phase eine Rolle spielen können. Die Phase endet mit der Wahl einer Unternehmensform (und der entsprechenden Notiz auf der Spielerkarte).

### Spielbereich II: Beginnender Geschäftsbetrieb (rot)

Nach der Entscheidung für eine Unternehmensform thematisieren die Spielfelder unterschiedliche Aspekte einer frühen Unternehmerphase. Die Phase endet mit der Entscheidung, wie eine erfolgreiche Weiterentwicklung/Wachstumsphase erreicht werden soll.

### Spielbereich III: Wachstumsphase (grün)

Thematisiert werden verschiedene Aspekte aus dem laufenden Betrieb eines Unternehmens. Die Phase endet mit der Entscheidung über eine mögliche zukünftige Schwerpunktsetzung.

### Spielbereich IV: Zukunftsentwicklung (gelb)

Die Schlussphase zeigt Aspekte im Betrieb eines etablierten Unternehmens.



# Von der Gründung zum Erfolg?

Herausforderungen einer Unternehmensgründung

73

72

71

70

69

68

67

Ereignis

64

63

65

Pech gehabt!

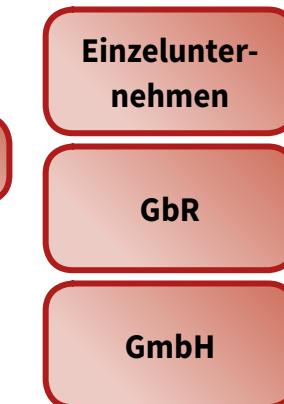
62

25

24

23

22

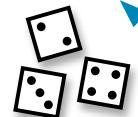


20

Ereignis

18

17



1

2

**3**  
**Stopp**

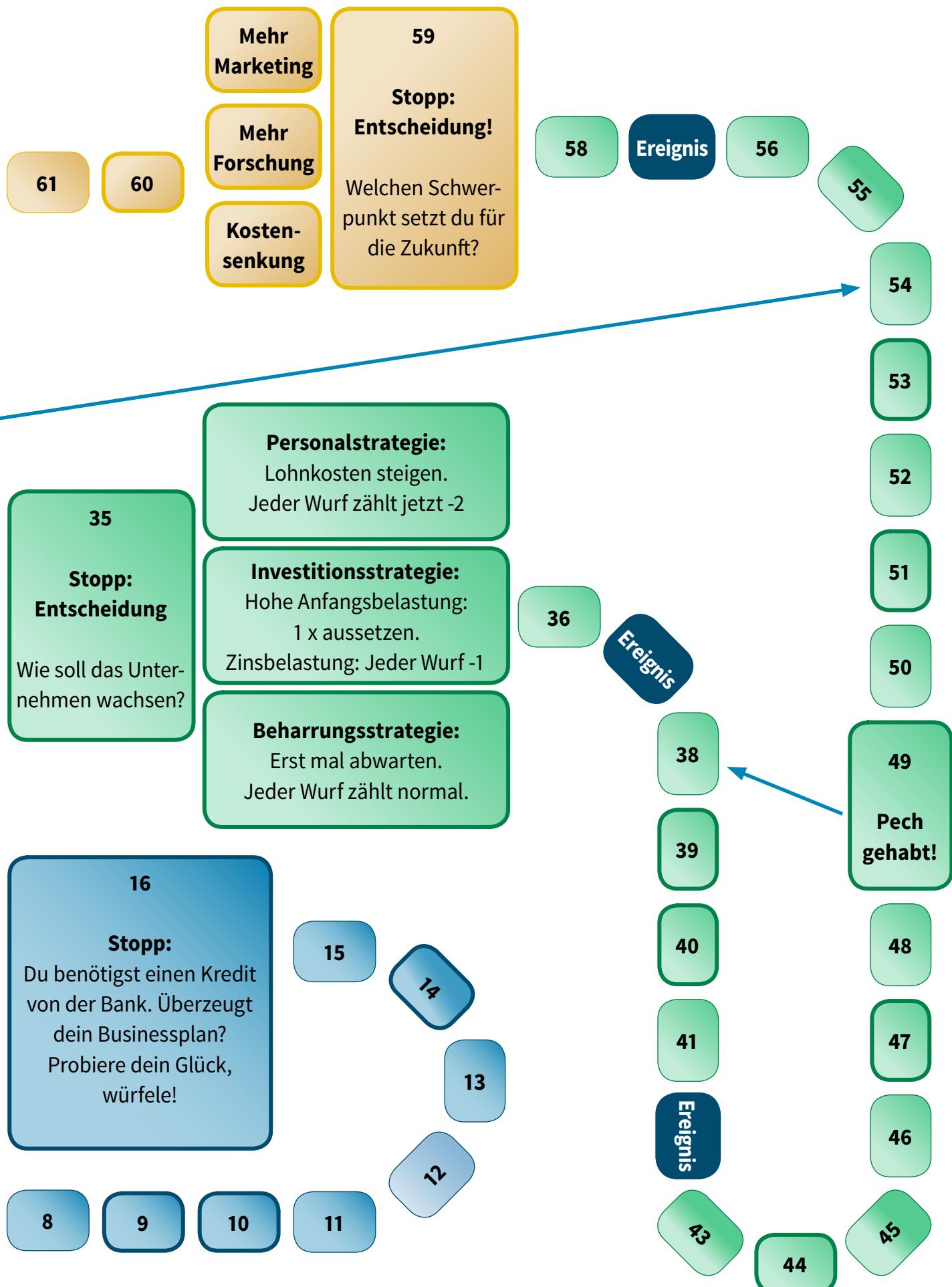
4

5

6

7

Spielfeld hier zusammenkleben



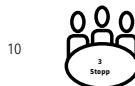
## M|1 Spielanleitung

Vor Spielbeginn denkt sich jede/r einen Unternehmensnamen aus und notiert ihn auf seiner/ihrer Spielerkarte. Die anderen Felder der Spielerkarte bitte **noch nicht** ausfüllen. Mischt die Ereigniskarten (M 3, Copy 4) und legt sie verdeckt neben das Spielfeld. Der/die jüngste Spieler/-in beginnt, gewürfelt wird dann im Uhrzeigersinn. Gewonnen hat, wer zuerst das Ziel erreicht.

**Feld mit fettem Rahmen:** Wer auf einem Feld mit fettem Rahmen stehen bleibt, folgt den Anweisungen der entsprechenden Nummer 5 (M 2, siehe unten) bzw. zieht eine Ereigniskarte. Bereits benutzte Ereigniskarten werden anschließend unter den Stapel zurückgelegt.

**Entscheidungsfeld:** Der Zug endet hier. Der/die Spieler/-in entscheidet entsprechend der Aufgabe und zieht auf das entsprechende Feld. Die Entscheidung wird auf der Spielerkarte notiert.

**Sonderfeld 3:** Der Zug endet hier. Der/die erste Spieler/-in liest die folgende Aufgabe vor:



*Du hast dich zu einem Rhetorikseminar angemeldet, denn ein Unternehmer muss kommunizieren können. Als alle Seminarteilnehmer versammelt sind (alle Spieler/-innen stehen auf dem Feld), ist die erste Übung der Seminarleitung: „Stellt ein wichtiges Werkzeug eures zukünftigen Unternehmens pantomimisch dar!“*

Weiter im Spiel geht es erst, wenn alle diese Übung gemeistert haben!

**Sonderfeld 16:** Der Zug endet hier. Der/die Spieler/-in würfelt erneut. Je nach Augenzahl folgt er/sie einem der Pfeile.

**Pech gehabt:** Ja, einfach Pech gehabt! Gehe zurück auf das Feld, auf das der Pfeil zeigt.

Quelle: Rotermann, Guido

## M|2 Aktionen zu den Spielfeldern

**Feld 1:** Dein gepflegtes Äußeres öffnet dir viele Türen.

Gehe 2 Felder vor.

**Feld 2:** Deine Geschäftsidee bereitet dir schlaflose Nächte, du bist erschöpft. 1 x aussetzen.

**Feld 5:** Du merkst: Dein Fachwissen reicht einfach nicht aus. Du musst 1 x aussetzen.

**Feld 6:** Gibt es wirklich Bedarf für deine Geschäftsidee? Die Marktanalyse ist sehr aufwendig. 2 x aussetzen.

**Feld 7:** Dein Businessenglisch ist sehr gut. Gehe 2 Felder vor.

**Feld 9:** Du hast Glück: Ein befreundeter Unternehmensberater hilft dir bei der Finanzplanung. 3 Felder vor.

**Feld 10:** Eine Sportverletzung setzt dich außer Gefecht. Du musst 1 x aussetzen.

**Feld 14:** Die Standortentscheidung ist schwierig und kostet viel Zeit. Mehrfach änderst du deinen Plan. 2 Felder zurück.

**Feld 17:** Investoren springen ab. 1 x aussetzen.

**Feld 22:** Wichtige Entscheidungen müssen gefällt werden.

Wenn du eine Gesellschaft gegründet hast, brauchst du mehr Zeit: Dann musst du 1 x aussetzen.

**Feld 23:** Du willst investieren und benötigst einen Kredit. Wenn du ein/eine Einzelunternehmer/-in bist, will die Bank wegen des höheren Risikos höhere Zinsen. Setze 1 x aus.

**Feld 24:** Dein Unternehmen macht die ersten Gewinne! Als Einzelunternehmer/-in muss du sie nicht mit anderen teilen.

Würfele noch einmal.

**Feld 25:** Ein Kunde bezahlt nicht, das bringt dein Unternehmen in die Insolvenz. Als Einzelunternehmer/-in oder GbR stürzt dich (euch) das auch persönlich in den Ruin. Gehe dann zurück auf Feld 4.

**Feld 26:** Es müssen schwierige Entscheidungen gefällt werden. Wenn du eine Gesellschaft hast, wollen alle mitreden, das kostet Zeit. Setze 1 x aus.

**Feld 27:** Eine plötzliche Entscheidung steht an. Als Einzelunternehmer/-in kannst du sehr schnell entscheiden.

Gehe 2 Felder vor.

**Feld 29:** Fehler beim Gesellschaftervertrag! Wenn du eine Gesellschaft bist, musst du zum Notar. 1 x aussetzen.

**Feld 30:** Burnout! Der Druck der Gesellschafter ist extrem hoch. Als Geschäftsführer/-in einer GmbH brauchst du eine Pause. 2 x aussetzen.

**Feld 31:** Burnout! Als Einzelunternehmer/-in lastet alles auf deinen Schultern, du setzt 2 x aus.

**Feld 33:** Eine risikoreiche Investition steht an. Nur mit der beschränkten Haftung der GmbH ist das persönliche Risiko vertretbar. Als GmbH darfst du 2 Felder vorrücken.

**Feld 39:** Die Beiträge zur Rentenversicherung steigen. Wenn du mehr Personal eingestellt hast, setze 1 x aus.

**Feld 40:** Ersatzteile aus China fehlen! Wenn du in Technik investiert hast, setze 1 x aus.

**Feld 44:** Ein Großauftrag winkt. Wenn du in Personal oder Technik investiert hast, gehe 3 Felder vor.

**Feld 47:** Ein Mitarbeiter geht zur Konkurrenz und nimmt wichtiges Know-how mit. Setze einmal aus.

**Feld 51:** Ein wichtiger Kunde hat einen dringenden Auftrag. Wenn du nicht in Technik oder Personal investiert hast, kannst du ihn nicht erfüllen. Gehe zurück auf Feld 43.

**Feld 53:** Behördliche Genehmigungen verzögern sich. Gehe 8 Felder zurück.

**Feld 60:** Wenn du in Marketing investiert hast, profitierst du von steigendem Absatz: Würfele noch einmal.

**Feld 62:** Die Wettbewerber haben ein innovatives Produkt. Wenn du **nicht** in Forschung investiert hast, musst du 1 Feld zurückgehen.

**Feld 63:** China bietet ein ähnliches Produkt wie deins viel günstiger an. Wenn du **nicht** die Kosten gesenkt hast, fällst du auf dem Markt zurück: 2 Felder zurück.

**Feld 67:** Euer Influencer hat im Marketing Fehler gemacht. Du musst die Strategie überdenken. Setze 1 x aus.

**Feld 69:** Wenn du in Forschung investiert hast, profitierst du jetzt von deinem neuen Produkt: Würfele noch einmal.

**Feld 70:** Andere Länder produzieren billiger. Wenn Deine Strategie die Kostensenkung ist, musst du einsehen, dass du nicht mithalten kannst. Setze 1 x aus.

Quelle: Rotermann, Guido

## M|3 Schneidet die Ereigniskarten aus, mischt sie und legt sie verdeckt neben das Spielfeld

<p><b>Steuernachzahlung!</b> Die Steuern sind höher als erwartet, das Finanzamt fordert eine Nachzahlung. 1 x aussetzen</p>	<p>Du bekommst eine Steuerrückzahlung vom Finanzamt. 2 Felder vor</p>	<p><b>Hochkonjunktur!</b> Dein Geschäft brummt. Der nächste Wurf zählt doppelt.</p>
<p><b>Rezession!</b> Dein Geschäft läuft nicht gut. 1 x aussetzen</p>	<p><b>Lieferkettenprobleme!</b> Wegen einer Virusinfektion in Asien können deine Zulieferer nicht produzieren. Du musst Aufträge absagen. 3 Felder zurück</p>	<p><b>Demografisch bedingter Fachkräftemangel!</b> Du findest kein Personal und musst Aufträge absagen. 2 Felder zurück</p>
<p><b>Inflation!</b> Alles wird teurer, die Nachfrage nach deinen Leistungen geht zurück. 1 x aussetzen</p>	<p><b>Gewinnsprung!</b> Deine Geschäfte laufen viel besser als erwartet. Rücke 3 Felder vor.</p>	<p><b>Der Gesundheitsminister will den Betriebssport fördern.</b> Schaffst du 5 Liegestütze: 1 Feld vor. Schaffst du sie nicht: 1 Feld zurück.</p>
<p><b>Der Markt hat sich völlig unerwartet entwickelt. Deshalb hast du große Fehlinvestitionen getätigt.</b> Gehe 10 Felder zurück.</p>	<p><b>Konflikte im wichtigen Exportmarkt!</b> Die Nachfrage aus dem Ausland geht zurück. Setze 1x aus.</p>	<p><b>Die Regierung verpflichtet alle Unternehmen zu einer Recycling-Kampagne für ihre Produkte.</b> Erfindest du in 30 Sekunden einen passenden Werbespruch? Wenn ja, rücke drei Felder vor.</p>
<p><b>Konkurs!</b> <b>Wie konnte das nur passieren?</b> Bei persönlicher Haftung (EU, GbR) musst du zurück auf Start, bei beschränkter Haftung (GmbH) musst du 12 Felder zurück.</p>	<p><b>Die chinesische Regierung subventioniert Unternehmen, die deine Konkurrenten sind. Jetzt liefern sie viel billigere Produkte.</b> Setze 2 x aus.</p>	<p><b>Europäische Förderprogramme verringern deine Kosten für Forschung und Entwicklung.</b> Rücke 3 Felder vor.</p>
<p><b>Anklage!</b> <b>Ein Kunde verklagt dich wegen angeblicher Produktmängel.</b> Weiterspielen kannst du erst, wenn du in deinem nächsten Zug eine 6 würfelst.</p>	<p><b>Staatliche Förderung!</b> Als Jungunternehmer erhältst du staatliche Unterstützung. Würfele noch einmal.</p>	<p><b>Weltweit steigen die Zinsen, deshalb werden deine Kredite teurer als geplant.</b> Würfele und gehe die Augenzahl rückwärts.</p>
<p><b>Die Bedeutung ausländischer Arbeitskräfte nimmt zu. Jetzt sind Fremdsprachenkenntnisse gefragt!</b> Wenn du drei Wörter in jeweils drei Sprachen nennen kannst, rücke 3 Felder vor.</p>	<p><b>Für den Klimaschutz fordert die Europäische Kommission von allen Unternehmen in Europa einen Drei-Punkte-Klimaschutzplan.</b> Wenn du drei Ideen für dein Unternehmen nennen kannst: Rücke 3 Felder vor.</p>	<p><b>Datenschutzprüfung!</b> Du musst nachweisen, dass du sorgfältig mit Daten von Kunden und Lieferanten umgehst. Setze 2 x aus.</p>

**M|4 Wichtige Entscheidungen in deinem Unternehmen**

**Im Laufe des Spiels musst du verschiedene Entscheidungen treffen. Notiere sie auf deiner Spielerkarte.**

**Feld 21: Welche Unternehmensform ist die richtige?**

- a) **Einzelunternehmen (EU):** Eine Person gründet das Unternehmen; Haftung mit dem gesamten Privatvermögen; Gewinne bleiben bei dem/der einzelnen Unternehmer/-in; organisationsrechtlich einfach.
- b) **Gesellschaft bürgerlichen Rechts (GbR):** Mindestens zwei Personen bilden eine Personengesellschaft. Grundsätzlich haften alle mit ihrem gesamten Privatvermögen und sind an der Unternehmensleitung und an den Gewinnen beteiligt. Organisationsrechtlich mittelmäßig schwierig.
- c) **Gesellschaft mit beschränkter Haftung (GmbH):** Kapitalgesellschaft; die Haftung beschränkt sich auf das Unternehmensvermögen. Zur Gründung muss ein Mindestkapital von 25.000 Euro vorhanden sein. Ein/e Geschäftsführer/-in leitet die Geschäfte. Die anderen Gesellschafter/-innen kontrollieren ihn/sie üblicherweise und sind am Gewinn beteiligt. Organisationsrechtlich recht aufwendig.

**Feld 35: Wachstumsstrategie****Wie soll dein Unternehmen wachsen?**

- a) **Personalstrategie:** Die Einstellung von mehr Personal kann die Leistung des Unternehmens verbessern. Die Arbeitsleistung nimmt zu, und damit können auch Umsatz und Gewinne steigen. Allerdings erhalten Arbeitskräfte fortwährend Gehalt, sie bedeuten also andauernd Kosten für ein Unternehmen.
- b) **Investitionsstrategie:** Investitionen, z. B. in Technik, können ebenfalls die Leistung eines Unternehmens verbessern. Maschinen können eine Alternative zu Arbeitskräften sein. Sie kosten kein Gehalt, benötigen aber z. B. regelmäßig Energie und Wartung. Außerdem fallen anfangs hohe Investitionskosten an.
- c) **Beharrungsstrategie:** Es kann sinnvoll sein, erst einmal nichts zu verändern, die Kosten des Unternehmens gering zu halten und sowohl auf Personaleinstellungen als auch Technikinvestitionen zu verzichten. Allerdings wird so auch die Leistungsfähigkeit des Unternehmens nicht erhöht.

**Feld 59: Zukunftsstrategie****Welche Schwerpunkte setzt du für die weitere Entwicklung deines Unternehmens?**

- a) **Marketing:** Mehr Marketing kann die Bekanntheit und die Nachfrage nach deinem Produkt erhöhen: Durch mehr Werbung in TV oder Social Media kannst du die Bekanntheit erhöhen oder durch Marktforschung die Wünsche deiner Kund/-innen besser verstehen und darauf reagieren. Das ermöglicht weiteres Wachstum deines Unternehmens.
- b) **Forschung:** Mehr Forschung kann die Produkte verbessern und neue Produkte hervorbringen. Damit kann ein dauerhafter Vorteil gegenüber den Wettbewerbern bestehen und das Unternehmen auf dem Markt besonders erfolgreich sein.
- c) **Kostensenkung:** Maßnahmen zur Kostensenkung können dein Unternehmen im Wettbewerb mit anderen erfolgreich machen, z. B. durch weitere Technisierung oder die Verlagerung von Teilen der Produktion ins Ausland. Dann kannst du deine Leistungen billiger anbieten als die Konkurrenz.

Quelle: Rotermann, Guido

**M|5 Spielerkarte zum Ausschneiden**

**Name meines Unternehmens:** \_\_\_\_\_

**Meine Unternehmensform (Feld 21):** \_\_\_\_\_

**Meine unternehmerischen Entscheidungen:**

**Meine Wachstumsstrategie (Feld 35):**

Personalstrategie       Investitionsstrategie       Beharrungsstrategie

**Meine Zukunftsstrategie (Feld 59):**

Marketing       Forschung       Kostensenkung

Quelle: Rotermann, Guido

## M|6 Toptipps für angehende Unternehmensgründer/-innen

	Tipp
Top 1	
Top 2	
Top 3	
Top 4	
Top 5	

Quelle: Rotermann, Guido

## M|7 Zehn Zitate zu Gründung und Erfolg

**1 „Der Erfolg von Amazon basiert auf drei Säulen, an denen wir seit 18 Jahren festhalten. Sie sind der Grund für unseren Erfolg: Customer First, Erfindungsreichtum und Geduld.“**

Jeff Bezos (Gründer von Amazon)

Quelle: <https://www.fuer-gruender.de/blog/7-inspirierende-zitate-von-gruendern/> (Zugriff: 15.03.2024)

**2 „Je härter ich arbeite, desto mehr Glück scheine ich zu haben.“**

Thomas Jefferson, 3. US-Präsident

Quelle: <https://www.iwoca.de/kredit/50-zitate-kleinunternehmen/> (Zugriff: 15.03.2024)

**3 „Manche Menschen träumen vom Erfolg, während andere jeden Morgen aufstehen und ihn verwirklichen.“**

Wayne Huizenga, Großunternehmer

Quelle: <https://www.iwoca.de/kredit/50-zitate-kleinunternehmen/> (Zugriff: 15.03.2024)

**4 „Erfolg ist nicht endgültig, Misserfolg ist nicht fatal; was zählt, ist der Mut weiterzumachen.“**

Winston Churchill, Politiker und Schriftsteller

Quelle: <https://www.iwoca.de/kredit/50-zitate-kleinunternehmen/> (Zugriff: 15.03.2024)

**5 „Es ist schön, den Erfolg zu feiern, aber es ist wichtiger, die Lehren des Scheiterns zu beherzigen.“**

Bill Gates, Mitgründer von Microsoft

Quelle: <https://beruhmte-zitate.de/zitate/1976107-bill-gates-es-ist-schon-den-erfolg-zu-feiern-aber-es-ist-wi/> (Zugriff: 15.03.2024)

**6 „Alles Große in der Welt wird nur dadurch Wirklichkeit, dass irgendwer mehr tut, als er müßte.“**

Hermann Gmeiner zugeschrieben, Pädagoge und Gründer der SOS-Kinderdörfer

Quelle: <https://falschzitate.blogspot.com/2023/02/alles-groe-in-der-welt-geschieht-nur.html> (Zugriff: 15.03.2024)

**7 „Erfolg ist eine Treppe, keine Tür.“**

Dottie Walters, US-amerikanische Schauspielerin

Quelle: <https://www.spruch-des-tages.de/sprueche/erfolg-ist-eine-treppe-keine-tuer/> (Zugriff: 15.03.2024)

**8 „Als Gründer sollte ich in drei bis vier Sätzen glasklar sagen können, was ich mache. Das sollte selbst dann der Fall sein, wenn ich nachts betrunken geweckt werde.“**

Frank Thelen, deutscher Unternehmer

Quelle: <https://vimcar.de/boxenstopp/gruender/in-neun-schritten-zum-eigenen-unternehmen/> (Zugriff: 15.03.2024)

**9 „Geht nicht, gibt's nicht. Es geht so nicht, das gibt's.“**

Artur Fischer, deutscher Unternehmer

Quelle: <https://x-perto.de/fuer-unternehmen/> (Zugriff: 15.03.2024)

**10 „The biggest risk is not taking any risk ... In a world changing really quickly, the only strategy that is guaranteed to fail is not taking risks.“**

Mark Zuckerberg, Gründer von Facebook

Quelle: <https://www.goodreads.com/quotes/842041-the-biggest-risk-is-not-taking-any-risk-in-a> (Zugriff: 15.03.2024)

## AUFGABEN

- Reflektiert mithilfe der Spielerkarten die Entscheidungen, die ihr gefällt habt. Würdet ihr euch in der Rückschau anders entscheiden?
- Lassen sich aus euren Erfahrungen Tipps für eine echte Unternehmensgründung ziehen? Diskutiert Möglichkeiten und versucht, eine gemeinsame Rangfolge aus drei bis fünf Merksätzen zu formulieren (M 6).
- Welchem der Zitate (M 7) kannst du besonders zustimmen, welches lehnst du ab? Begründe.

Stefan Lahme

# Abschied vom Wirtschaftsstandort Deutschland?

## Ein Mystery

Infolge der Globalisierung kommt es zu einem Wettbewerb um die besten Standortbedingungen. Wichtig für Unternehmen sind beispielsweise niedrige Steuern, gut ausgebildete Arbeitskräfte, geringe Arbeitskosten, eine verlässliche Infrastruktur sowie ein stabiles politisches Umfeld.



Karikatur: Picture-Alliance GmbH / dieKLEINERT.de/Woescher, Freimut

**D**as oberste Ziel profitorientierter Wirtschaftsunternehmen ist naturgemäß die Gewinnmaximierung. Dies beeinflusst die Entscheidung der Unternehmen für oder gegen einen bestimmten Standort maßgeblich.

Der Wirtschaftsstandort Deutschland steht in der Kritik, vor allem wegen der aus der Sicht vieler Unternehmen zu kosten- und zeitintensiven Bürokratie, der steigenden Energiepreise, der schleppenden Digitalisierung und dem Fachkräftemangel. Wandern größere und mittelständische Unternehmen ab, hat das einen großen Einfluss darauf, ob der Staat seine wirtschaftspolitischen Ziele tatsächlich erreichen kann, insbesondere ein ausreichendes Wirtschaftswachstum und einen hohen Beschäftigungsstand. Für den Wirt-

schaftsstandort Deutschland sprechen hingegen die vergleichsweise hohe politische Stabilität, die zentrale Lage innerhalb Europas, die grundsätzlich verlässliche und gut ausgebauten Infrastruktur, die Bereiche Wissen und Innovation sowie das nach wie vor für Qualität stehende Label „Made in Germany“.

## Herausforderung für den Unterricht

Unterrichtsthemen, die sich auf den Wirtschaftsstandort Deutschland beziehen, sind für Schüler/-innen in der Regel abstrakt. Für einen lernwirksamen Unterricht bedarf es deshalb einer adressatengerechten Didaktisierung. Dem vorliegenden Unterrichtsbeitrag liegen die didaktischen Prinzipien Fall- und Handlungsorientierung zugrunde: Am Beispiel eines fiktiven Unternehmens setzen sich die Lernenden mit Chancen und Grenzen des Standorts Deutschland sowie mit der Internationalisierung von Unternehmen auseinander. Dabei wird die Methode „Mystery“ genutzt, um eine spielerische Entscheidungsfindung für oder gegen den Standort Deutschland zu initiieren. ■

## LITERATUR

- Ehrhardt, Mischa: Deglobalisierung – Wie sich weltweite Handelsströme verändern könnten, 24.01.2023, in: <https://www.deutschlandfunk.de/weltwirtschaft-globalisierung-protektionismus-100.html> (Zugriff: 17.12.2023)
- Jackermeier, Carolin: Deindustrialisierung – Goodbye, Deutschland, 18.11.2023, in: <https://www.zeit.de/zeit-fuer-unternehmer/2023/04/deindustrialisierung-industriestandort-ausland-verlagerung-wirtschaft> (Zugriff: 17.12.2023)
- Luttke, Richard: Bürokratie lähmmt Wirtschaft: 40 Prozent wollen Beschäftigung in Deutschland reduzieren, 13.11.2023, in: <https://www.wiwo.de/unternehmen/mittelstand/standort-deutschland-buerokratie-laehmt-wirtschaft-40-prozent-wollen-beschaeftigung-in-deutschland-reduzieren/29496966.html> (Zugriff: 17.12.2023)

## UNSER AUTOR



**Stefan Lahme**, Celle, StD und Fachleiter Politik-Wirtschaft am Studienseminar Celle für das Lehramt an Gymnasien.

# Das Thema im Unterricht



Arbeitsblätter bequem online anpassen!

Mehr dazu auf Seite 3.

Klassenstufe	11–13	Zeitbedarf	3–4 Stunden	Copys	4
Lehrplanbezüge	Standortfaktoren, Wirtschaftsstandort Deutschland, Internationalisierung von Unternehmen				
Methode	Mystery				

Unterrichtsschritt	Inhalt/Lösungsvorschläge	Medien/Sozialform
<b>Copy 1</b> Problemaufriss	<b>Aufgabe 1:</b> Zunächst sollte den Lernenden die Gelegenheit gegeben werden, den Text (M 1) zu lesen. Etwaige Verständnisschwierigkeiten sollten geklärt werden.  Zur Formulierung der Assoziationen können den Lernenden Satzanfänge an die Hand gegeben werden, zum Beispiel: „Zu meinem ersten Eindruck von SoForSt passt der Begriff ..., weil ...“ „Beim Lesen des Textes habe ich gedacht, dass SoForSt ... ist. Ein Begriff, der damit in Verbindung steht, ist ..., weil ...“	<b>M 1</b> Einzelarbeit, Plenum
Analyse I	<b>Aufgabe 2:</b> Als Begründungshilfen können z. B. Motive und Interessen unterschiedlicher Akteure (z. B. Unternehmer/-innen, Arbeitnehmer/-innen, Konsument/-innen) herangezogen werden. Die Lernenden sollten sich explizit auf die Informationen aus M 1 beziehen bzw. in ihren Begründungen auf Aspekte aus M 1 verweisen.	<b>M 1, M 2</b> Einzel- oder Partnerarbeit
Urteilsbildung I  gemeinsame Reflexion	<b>Aufgabe 3:</b> Die Präsentationen sollten auf wenige Lösungen begrenzt bleiben. Gegebenenfalls kann die Lehrkraft im Zuge der Bearbeitung der Aufgabe durch Beobachtungen entscheiden, welche Ergebnisse besonders kontrovers sind. Während der Präsentationen können sich die Zuhörer/-innen Notizen für Rückmeldungen bzw. eigene Einschätzungen machen. In der anschließenden Auseinandersetzung mit den Lösungen im Plenum sollten Rückbezüge zu M 1 hergestellt werden. Die Gruppen, die ihre Lösung präsentiert haben, können dabei die Rolle der Moderator/-innen einnehmen.	<b>M 1, M 2</b> Einzel- oder Partnerarbeit  Plenum
<b>Copy 2</b> Analyse II	<b>Aufgabe 1:</b> Beispiele für Lösungen zu M 3: „Unzufriedenheit“, „Energiekosten“, „Fachkräftemangel“, „Bürokratie“, „Trend“, „Wefo Inotec“, „Strangpress-Werkzeuge“, „Weltmarktführer“, „Schweiz“, „chinesische[...] Kunden“  Beispiele für Lösungen zu M 4: „Wirtschaftslage“, „Qualitäten“, „politische Stabilität“, „Infrastruktur“, „schnelle[r] Mobilfunk“, „Ausbildungsniveau“, „Forschungsförderung“, „Probleme ähnlich“, „führend werden“ <b>Aufgabe 2:</b> Lösungsaspekte: siehe Abbildung 1	<b>M 3, M 4</b> Einzel- und Partnerarbeit
Analyse III	<b>Aufgabe 3:</b> Einzelne Notenvorschläge können im Plenum präsentiert und diskutiert werden. Je nach zur Verfügung stehender Unterrichtszeit können bei entsprechendem Vorwissen der Schüler/-innen (einzelne) Forderungen aus M 4 (letzter Absatz) hinsichtlich ihrer Umsetzbarkeit reflektiert werden.	<b>M 3, M 4</b> , Einzel- oder Partnerarbeit
Urteilsbildung II	<b>Aufgabe 3:</b> Einzelne Notenvorschläge können im Plenum präsentiert und diskutiert werden. Je nach zur Verfügung stehender Unterrichtszeit können bei entsprechendem Vorwissen der Schüler/-innen (einzelne) Forderungen aus M 4 (letzter Absatz) hinsichtlich ihrer Umsetzbarkeit reflektiert werden.	<b>M 3, M 4</b> Einzel- oder Partnerarbeit, Plenum
<b>Copy 3/4</b> Analyse IV	<b>Aufgabe 1:</b> Lösungsaspekte: siehe Abbildung 2.	<b>M 5</b> , Einzel- oder Partnerarbeit
Urteilsbildung III	<b>Aufgabe 3:</b> Lösungsskizze: siehe Abbildung 3.	<b>M 6, M 7</b> , Partner- oder Gruppenarbeit
Urteilsbildung IV	<b>Aufgabe 4:</b> Die Zuhörer/-innen können sich während der Präsentationen arbeitsteilig Notizen zu den Kriterien aus der Aufgabenstellung machen und anschließend mit der Präsentationsgruppe in eine Diskussion gehen.	<b>M 6, M 7</b> Plenum
Urteilsbildung V	<b>Aufgabe 5:</b> Die Kriterien aus der Aufgabenstellung strukturieren die Methodenreflexion und können als Begründungshilfen fungieren.	Plenum

**Zu Copy 2, Aufgabe 2**

Chancen	Grenzen
<ul style="list-style-type: none"> <li>- politisch vergleichsweise stabile Verhältnisse (M 4)</li> <li>- funktionierende Infrastruktur (M 4)</li> <li>- hohes Ausbildungsniveau (M 4)</li> <li>- „Forschungsförderung“ (M 4)</li> <li>- Andere Standorte haben ähnliche und/oder andere Probleme (M 4).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- hohe Kosten für Energie (M 3)</li> <li>- fehlende Fachkräfte (M 3)</li> <li>- „wachsende [...] Bürokratie“ (M 3)</li> <li>- in bestimmten Branchen nichtexistierende Freihandelsabkommen (M 3)</li> <li>- lückenhafte digitale Infrastruktur, z. B. im Bereich Mobilfunk (M 4)</li> </ul>

Abbildung 1

**Zu Copy 3/4, Aufgabe 1**

Motive für eine Internationalisierung	Motive gegen eine Internationalisierung
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Unternehmen stehen unter Wettbewerbsdruck und müssen sich weiterentwickeln/neu aufstellen.</li> <li>- Durch eine Internationalisierung können Kosten eingespart werden (z. B. für Rohstoffe, Arbeitskräfte).</li> <li>- Im Zuge einer Internationalisierung können neue Märkte erschlossen und Erfahrungen gesammelt werden.</li> <li>- Eine vorausschauende Planung der Internationalisierung kann Risiken minimieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eine Internationalisierung ist mit Aufwand und Kosten verbunden.</li> <li>- Insbesondere für unerfahrene Unternehmen kann eine Internationalisierung risikobehaftet sein.</li> <li>- Der Heimatmarkt ist dem Unternehmen besser bekannt.</li> <li>- Eine geringe wirtschaftliche und/oder politisch-rechtliche Stabilität sowie „Marktrisiken“ können gegen eine Internationalisierung sprechen.</li> </ul>

Abbildung 2

**Zu Copy 3, Aufgabe 3**

Mögliche Lösungsskizze; Hinweis: Die Anzahl und Nummerierung der Kärtchen, deren Anordnung sowie die Symbole haben lediglich beispielhaften Charakter.

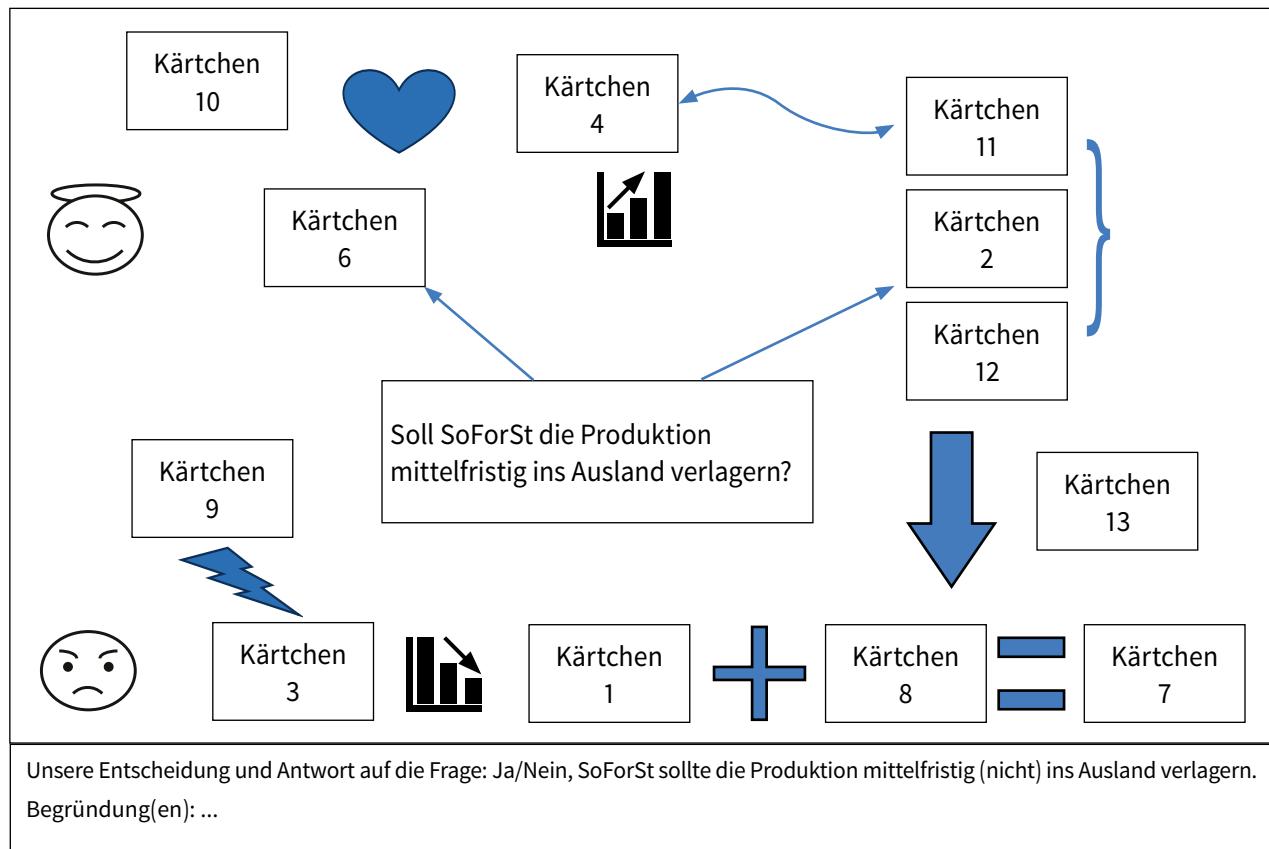


Abbildung 3

## M|1 SoForSt im Porträt

**Guten Tag und herzlichen Dank für dein Interesse an unserem Unternehmen! Schön, dass du auf unserer Homepage gelandet bist. Du bist an unserem Produkt interessiert, willst bei uns arbeiten, ein Praktikum machen oder schaust einfach mal vorbei, um zu sehen, was „SoForSt“ überhaupt ist? Dann bist du hier genau richtig! Wir sind Marko, Katerina, Yasemin und Pablo, und haben Solar For Streets (SoForSt) im Jahr 2017 direkt nach unserem Studium gegründet. Hier zeigen wir dir, wie wir in einzelnen Unternehmensbereichen aufgestellt sind.**

**Produkt:** Als mittelständisches Unternehmen produzieren wir Photovoltaikpaneele, die von einer widerstandsfähigen und bruchsicheren Glasoberfläche sowie mit rutschfestem Granulat und Kunstharz bedeckt sind und als Belag von Straßen eingezogen werden können. Unsere Paneele produzieren bei Sonneneinstrahlung Strom. Durch LED-Lichter sind sie dazu in der Lage, Straßemarkierungen und Warnungen (z. B. vor Stau) auf der Fahrbahn darzustellen. Elektrische Heizelemente halten die Solarstraße von Schnee und Eis frei. Auch Ladesäulen entlang der Straße werden mit dem Solarstrom aus unserer Straße versorgt. Unsere Produkte sind bereits einsatzfähig und funktionieren nahezu störungsfrei. Wir müssen aber am Ball bleiben und versuchen jeden Tag, noch besser zu werden und kleinere Fehler zu beseitigen. Zukünftig sollen sich E-Autos mithilfe induktiver Ladetechnik während des Fahrens auf der Solarstraße mit Strom aufladen können. Die induktive Ladetechnik steckt aber derzeit noch in den Kinderschuhen.

**Standort:** Standort unseres Unternehmens ist eine niedersächsische Kleinstadt. Hier herrschen in der Entwicklungsphase gute Bedingungen: Berufspendler/-innen mit hoher Qualifikation aus Hamburg, Hannover, Wolfsburg oder Braunschweig können unser Unternehmen gut erreichen. Die Flächen für Produktion und Entwicklung sind vergleichsweise günstig. Aktuell beschäftigen wir ungefähr 60 Mitarbeiter/-innen in den verschiedenen Bereichen von SoForSt. In Zukunft könnte sich diese Zahl noch deutlich vergrößern.

**Produktionsfaktoren und Beschaffungsmarkt:** Ein wesentlicher Bestandteil unseres Produkts ist neben den verschiedenen Bauteilen der Paneele (u. a. Aluminium und Glas) Silizium, das für die Erzeugung von Strom essenziell ist. SoForSt importiert es größtenteils aus China. Die Materialkosten sind (insbesondere bei kleiner Stückzahl) derzeit hoch. Zudem erfordern die Entwicklung und die Produktion Know-how sowie hohe berufliche Qualifikation und sind dadurch kostenintensiv. Neben

35 Produktionshallen für die Fertigung und Montage der Paneele benötigt unser Unternehmen Teststrecken und Lagerhallen.

**Finanzierung:** Wir haben als ökologisch nachhaltiges Unternehmen glücklicherweise eine Anschubfinanzierung vom Bundesverkehrsministerium bekommen. Weitere staatliche

40 Subventionen wurden uns in Aussicht gestellt. Auch private Investoren haben Interesse an einer Beteiligung an unserem Unternehmen angemeldet.

**Marktlage und Absatzmarkt:** Unter anderem in Deutschland, Frankreich und den USA existieren vergleichbare Unternehmen.

45 Der Konkurrenzdruck ist hoch. Bisher konnten wir Aufträge für Projektstrecken in zwei wohlhabenden deutschen Kommunen an Land ziehen. Das ist für den Anfang ganz gut, aber auf lange Sicht sind wir natürlich an größeren Projekten interessiert.

**Unternehmensziele:** Neben der Gewinnmaximierung stellen ökologische und – in Bezug auf die Arbeitsbedingungen und die Verantwortung für unsere Mitarbeiter/-innen – soziale Nachhaltigkeit wesentliche Unternehmensziele für uns dar. Kurzfristig wollen wir die Produktentwicklung optimieren, Produktionsabläufe weiter automatisieren und digitalisieren, 55 Aufträge für weitere Pilotprojekte bekommen und eine stabile Finanzierung sicherstellen. Mittelfristig streben wir eine Expansion und Großaufträge (z. B. für Autobahnen) an. Unsere langfristigen Ziele sind die Unabhängigkeit von privaten und staatlichen Geldgebern und die europäische Marktherrschaft.

60 Derzeit überlegen wir, ob wir unsere Produktion zum Teil oder vollständig ins Ausland verlagern wollen. Wir sind nicht sicher, ob wir unsere Ziele erreichen können, wenn wir weiterhin (nur) in Deutschland existieren. Das wäre ein großer Schritt, der Chancen und Risiken mit sich bringt. Aber wir sind jung und mutig und freuen uns auf neue Herausforderungen.

Quelle: Lahme, Stefan

## M|2 Standortfaktoren im Überblick

Nähe zu Zulieferern		
Flächenverfügbarkeit	Subventionen	Kultur
Steuern und Abgaben		
Verkehrsanbindung	soziales Klima	
wissenschaftliche Kooperationsmöglichkeiten		
politische Stabilität	Image	
Arbeitskräfte (Qualität und Quantität)		
Energiepreise	physisches Klima	
analoge Infrastruktur		
digitale Infrastruktur		

Quelle: Lahme, Stefan

## AUFGABEN

- 1 Lesen Sie M 1 und formulieren Sie Ihre spontanen Einschätzungen zum Unternehmen „SoForSt“. Dazu können Sie z. B. folgende Begriffe nutzen: Innovation, Nachhaltigkeit, Zukunftsorientierung, Chancen und/oder Risiken.
- 2 Begründen Sie, welche drei bis fünf Standortfaktoren aus M 2 für „SoForSt“ (M 1) besonders wichtig sein könnten. Bringen Sie diese Faktoren in ein Ranking (z. B. sehr wichtig – wichtig – weniger wichtig – gar nicht wichtig).
- 3 Stellen Sie Ihr Ranking (Aufgabe 2) im Plenum zur Diskussion.

### M|3 Bloß weg aus Deutschland?

[...] Jeder vierte mittelständische Unternehmer denkt nach Informationen des Verbands Der Mittelstand BVMW [Bundesverband mittelständische Wirtschaft] über eine Produktionsverlagerung ins Ausland nach. Die wachsende Unzufriedenheit mit dem Wirtschaftsstandort Deutschland liegt vor allem an den hohen Energiekosten, am Fachkräftemangel und einer stetig wachsenden Bürokratie. Nach den Großkonzernen hat der alarmierende Trend nun auch kleine und mittlere Unternehmen erfasst. [...]

Joachim Maier aus Singen am Bodensee leitet zusammen mit seinem Bruder in der zweiten Generation das Familienunternehmen Wefa Inotec GmbH, das sogenannte Strangpress-Werkzeuge zur Herstellung von Aluminium-Profilen

produziert. Diese Werkzeuge kommen in vielen Branchen zum Einsatz, am Bau beispielsweise und in der Automobilindustrie. Durch die Elektromobilität ist ein ganz neuer Absatzmarkt entstanden, denn auch für die Fertigung von Batteriekühlungsprofilen in Elektrofahrzeugen werden die Produkte von Wefa Inotec dringend gebraucht. Die Wefa Inotec GmbH ist Weltmarktführer in ihrem Bereich und wurde [von der Zeitschrift „WirtschaftsWoche“] zudem als „Future Champion“ ausgezeichnet. Ein Unternehmen mit besonders großem Wachstumspotential und ein Musterbeispiel für „Made in Germany“, aber unzufrieden mit dem Heimatstandort „aufgrund der steigenden Energiekosten, dem Fachkräftemangel und natürlich der Bürokratie“, so

Joachim Maier. Die zusätzlichen Aufträge aus der Elektromobilität kommen vor allem aus dem asiatischen Raum.

Der Familienbetrieb braucht dringend neue Produktionskapazitäten und wird sie nicht in Deutschland, sondern in der Schweiz aufbauen. Die günstigere Energie und die niedrige Inflation gleichen die hohen Löhne der Schweizer mittlerweile aus. Vor allem für seine chinesischen Kunden ist dieser Standort attraktiv. Durch ein Freihandelsabkommen sparen sie Aus- und Einfuhrzölle, die sie innerhalb der EU bezahlen müssten – ein zusätzliches Standort-Plus. [...]

Quelle: Wurschner, Lisa: Wenn es Mittelständler ins Ausland zieht, in: tagesschau.de, Norddeutscher Rundfunk, Hamburg, 09.05.2023, aus: <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/unternehmen/mittelstand-abwanderung-100.html> (Zugriff: 15.12.2023)

### M|4 Abwandern: Der falsche Weg?

[...] Es ist ja keine Frage, die Situation für Unternehmen ist gerade alles andere als leicht. [...]

Viele Unternehmen sind jetzt schon deutlich vorsichtiger, angesichts der schlechten Stimmung ist das durchaus verständlich. Nach einer aktuellen Studie des [Instituts für Wirtschaftsforschung im Auftrag der Stiftung Familienunternehmen erwägen 25 Prozent der Firmen einen Personalabbau, einige wollen geplante Investitionen verschieben, die Produktion stoppen oder energieintensive Geschäftsfelder ganz aufgeben. [...]

Immerhin neun Prozent der befragten Familienunternehmen [...] wollen Betriebsstätten ins Ausland verlagern.

Trotz aller Lamentos [...] hat der Standort Deutschland eine ganze Reihe von Qualitäten. Die politische Stabilität ist vorhanden, die Infrastruktur funktioniert, auch wenn es berechtigte Kritik

gibt, etwa an der nicht flächendeckend vorhandenen Versorgung mit schnellem Mobilfunk. Das Ausbildungsniveau der Fachkräfte ist [...] durchaus hoch. Auch die Forschungsförderung\* hierzulande hilft. An einigen Standorten sind bereits sogenannte Cluster entstanden, bei denen Forschung, kleine und große Unternehmen eng zusammenarbeiten [...].

Dazu kommt: [...] In fast allen Ländern Europas sind die Probleme ähnlich, auch dort ist Energie zuletzt deutlich teurer geworden. Dafür ist die politische Lage manchmal deutlich [instabiler]. Produktionsverlagerungen nach China sind auch problematisch, will die deutsche und europäische Wirtschaft die Abhängigkeit doch eher reduzieren. Also wohin überhaupt gehen? [...] In den USA ist zwar Energie billiger, Mitarbeiter sind aber schlechter ausgebildet [...].

Völlig falsch wäre es allerdings, wenn sich Deutschland darauf ausruhen würde. Um als Standort attraktiv zu bleiben, muss einiges geschehen. Bürokratie abbauen [...], in die Infrastruktur investieren, die Energiewende vorantreiben – das sind nur einige Punkte. Dann aber könnten Deutschland und Europa durchaus führend werden, etwa bei umweltfreundlichen Technologien, die hier entwickelt und produziert werden.

Quelle: Busse, Caspar: Warum abwandern aus Deutschland der falsche Weg wäre, in: Süddeutsche Zeitung, München, 25.10.2022, aus: <https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/wirtschaft-deutschland-standorte-unternehmen-1.5680755> (Zugriff: 15.12.2023)

\*Unter den Begriff „Forschungsförderung“ fallen politisch und/oder wirtschaftlich motivierte Bemühungen des Staates, finanzielle und/oder organisatorische Ressourcen für wissenschaftliche oder technische Weiterentwicklungen bereitzustellen.

## AUFGABEN

- 1 Lesen Sie arbeitsteilig M 3 und M 4 und markieren Sie Schlüsselwörter, die Ihnen eine eigenständige Wiedergabe wesentlicher Textinhalte ermöglichen. Präsentieren Sie sich gegenseitige wesentliche Textinhalte.
- 2 Arbeiten Sie aus M 3 und M 4 Chancen und Grenzen des Wirtschaftsstandorts Deutschland heraus.
- 3 Welche Schulnote würden Sie dem Wirtschaftsstandort Deutschland aktuell geben? Begründen Sie Ihre Entscheidung.

## M|5 Internationalisierung von Unternehmen

- [...] Die Entscheidung zu internationalisieren kann weitreichende – positive wie auch negative – Folgen für die Entwicklung eines Unternehmens haben. Deshalb sollten sie gut überlegt getroffen werden. UnternehmerInnen, die über [...] eine [...] 25 Ein internationales Umfeld kann motivierte und engagierte MitarbeiterInnen anziehen [...]; die Abhängigkeit von der Entwicklung eines einzigen Marktes wird verringert; die Erfahrungen, die auf neuen Märkten [...] gemacht werden, können zur Weiterentwicklung [...] des Unternehmens genutzt werden. [...]
- 5 Form der internationalen Geschäftstätigkeit nachdenken, sollten sich zunächst drei Fragen stellen: 1. Warum sollte das Unternehmen im Ausland tätig werden? 2. Welche Risiken sind mit der Internationalisierung verbunden? 3. Erfüllt mein Unternehmen die notwendigen Voraussetzungen, um international tätig zu sein? [...] 30 Welche Internationalisierungsmotive im Vordergrund stehen, ist von einer Vielzahl von Einflussfaktoren abhängig, wie zum Beispiel der Größe und internationalen Erfahrung des Unternehmens, den Bedingungen des Heimatmarktes oder den Spezifika der jeweiligen Branche. [...]
- 10 Die Gründe [für eine Internationalisierung von Unternehmen] können vielfältig sein. Die Internationalisierungsziele können [u. a.] ressourcenorientiert (z. B. Zugriff auf Rohstoffe, [...] ausgebildete Arbeitskräfte, Kapital oder andere Ressourcen) 35 Jedes Unternehmen [...] muss sich neben den Chancen auch der Risiken bewusst sein, die eine grenzüberschreitende Geschäftstätigkeit mit sich bringen kann.
- 15 [oder] effizienzorientiert (z. B. Nutzung von Kostensenkungspotenzialen durch die Verlagerung der Produktion ins Ausland) [...] sein [...]. Es gibt dabei verschiedene Risikoarten [bzw.] Risikokategorien: [...] 1. Wirtschaftliche Risiken [z. B.: Inflationsrisiken, Transport- und Lagerrisiken], 2. Politisch-rechtliche Risiken [z. B. Handelsbeschränkungen, Sicherheitsrisiken, Enteignungsrisiken], 3. Marktrisiken [z. B. Zeitpunkt für die Einführung eines Produktes auf einem neuen Markt, Wettbewerbsrisiken bzw. Konkurrenzunternehmen]. [...]

Das Hauptmotiv [...] liegt allerdings in der Erschließung neuer Märkte für die eigenen Produkte und Dienstleistungen. Dahinter können verschiedene Überlegungen stehen. So kann zwischen proaktiven (vom Unternehmen selbst initiierten) und reaktiven (eher passiv in Anpassung an geänderte Umfeldbedingungen entstehenden) Exportmotiven unterschieden werden [...].

Die Entscheidung, [...] das Unternehmen zu internationalisieren, kann [verschiedene] Vorteile mit sich bringen[, wie z. B.]:

Quelle: Stenrad, Dietmar: Die Internationalisierungsentscheidung, in: Stenrad, Dietmar, Höfferer, Meinrad, Haber, Gottfried (Hrsg.): Grundlagen Export und Internationalisierung. Springer Gabler Verlag, Wiesbaden 2013: S. 9–13

## M|6 Ablauf des Mystery

- Sortieren Sie die Kärtchen (Copy 4, M 7) nach Gründen, die aus Ihrer Sicht eher für und eher gegen eine Verlagerung der Produktion von SoForSt ins Ausland sprechen. Kärtchen, die sich aus Ihrer Sicht nicht eindeutig zuordnen lassen, können Sie auf einen weiteren Stapel legen.
- Nehmen Sie eine größere Fläche als Arbeitsfläche, z. B. einen Tisch oder ein (digitales) Plakat. Im Zentrum Ihrer Fläche steht die Frage: „Soll SoForSt die Produktion mittelfristig ins Ausland verlagern?“. Ihr Ergebnis sollte in Form einer Stellungnahme eine Antwort auf diese Frage geben. Ordnen Sie die Kärtchen (Copy 4, M 7) nun sinnvoll an. Stellen Sie grafische und/oder sprachliche Zusammenhänge her (z. B. mithilfe von (beschrifteten) Pfeilen, Symbolen etc.). Hinweis: Sie müssen nicht alle Kärtchen verwenden und können auch eigene Ideen auf den Kärtchen (siehe hierzu z. B. Copy 1 und 2) ergänzen.
- Bereiten Sie auf der Basis Ihrer Ergebnisse eine Präsentation bzw. eine Begründung für Ihre Entscheidung vor.

Quelle: Lahme, Stefan

## AUFGABEN

- Arbeiten Sie grundsätzliche Motive für und gegen eine Internationalisierung von Unternehmen heraus (M 5).
- Lesen Sie M 7 auf Copy 4 (Vortex und Karten) gründlich durch, klären Sie im Plenum etwaige Verständnisfragen und schneiden Sie anschließend die Kärtchen aus M 7 aus.
- Arbeiten Sie in Partnerarbeit oder in Kleingruppen und spielen Sie das Mystery (M 6).
- Präsentieren Sie einzelne Ergebnisse bzw. Stellungnahmen im Plenum. Erörtern Sie die Plausibilität (Ist die Entscheidung verständlich und nachvollziehbar dargestellt?), die Effizienz (Ist die Entscheidung zielführend und aus ökonomischer Sicht richtig?) und die Legitimität (Ist die Entscheidung aus moralischer Sicht gerechtfertigt?) einzelner Entscheidungen.
- Beurteilen Sie den Mehrwert der Mystery-Methode. Nehmen Sie Bezug auf Aspekte wie Umsetzbarkeit, Aufwand/Ertrag und Motivation und überlegen Sie, was bei einer erneuten Durchführung zu beachten wäre.

## M|7 Entscheidung im Mystery

**Die Unternehmensleitung von SoForSt (siehe Copy 1, M 1) befindet sich auf einem Arbeitstreffen zur mittelfristigen Zukunft des Unternehmens. Das Treffen soll zur Entscheidungsfindung beitragen, ob eine Produktionsverlagerung ins Ausland vor dem Hintergrund der Unternehmensziele und der hierzulande vorhandenen Konkurrenz aktuell sinnvoll erscheint. Die einzelnen Mitglieder der Unternehmensleitung haben ihre diesbezüglichen, zunächst sehr allgemeinen Gedanken bzw. für die Entscheidungsfindung wichtige Aspekte auf Kärtchen geschrieben:**

<p>Die Entscheidung für oder gegen eine Produktionsverlagerung ins Ausland ist vor dem Hintergrund von Standortfaktoren genau abzuwegen: Was ist für das Unternehmen aus ökonomischer Sicht besonders relevant? Gibt es weitere (z. B. soziale) Aspekte, die für das Unternehmen relevant sind?</p>	<p>Ob eine Produktionsverlagerung ins Ausland lohnenswert und sinnvoll ist, hängt davon ab, wie das Unternehmen aktuell aufgestellt ist bzw. in welcher Entwicklungsphase es sich befindet, z. B. „ganz am Anfang“ oder schon am Markt etabliert.</p>	<p>Es gilt, die Reaktionen der aktuellen Mitarbeiter/-innen auf eine mögliche Produktionsverlagerung zu antizipieren: Wie werden sie auf die Pläne reagieren? Wie motiviert arbeiten sie weiter?</p>
<p>Das politische Klima bzw. die politische Stabilität sind besonders wichtige Standortfaktoren für die Produktion. Gibt es aktuell z. B. (ein Risiko für) politische bzw. gesellschaftliche Konflikte? Wie stehen sich Regierung und Opposition gegenüber und welche Auswirkungen hätte ein möglicher Regierungswechsel auf wirtschaftlicher Ebene?</p>	<p>Unternehmen sollten mögliche staatliche Subventionen im Blick haben. Diese hängen stets von der aktuellen volkswirtschaftlichen Situation ab, also z. B. davon, wie gut oder schlecht die Wirtschaft in dem Zielland grundsätzlich läuft und wie der Staat finanziell aufgestellt ist.</p>	<p>Unternehmen tragen eine soziale Verantwortung in Bezug auf Arbeitsplätze. Eine Verlagerung der Produktion ins Ausland wirkt sich auf die Arbeitnehmer/-innen aus. Nicht alle werden dem Unternehmen folgen können oder wollen.</p>
<p>Unternehmerische Entscheidungen sollten vor allem hinsichtlich einer möglichen/realistischen Gewinnmaximierung getroffen werden. Dazu muss man den Markt und die Gegebenheiten im Zielland genau beobachten und erforschen.</p>	<p>Eine Internationalisierung bzw. Produktionsverlagerung ins Ausland ist immer von ökonomischen und organisatorischen Risiken begleitet. Nicht alle (z. B. Wirtschaftskrisen, Energiepreise, Naturkatastrophen) lassen sich (exakt) vorhersehen.</p>	<p>Die Produktion kann möglicherweise mittel- und langfristig weiter automatisiert und digitalisiert werden. Das hat Einfluss auf die Relevanz einiger Standortfaktoren, insbesondere auf die Aspekte „digitale Infrastruktur“ und „Entwicklung der Energiepreise“.</p>
<p>Das Label „Made in Germany“ hat noch immer ein recht hohes Ansehen. Das Image des Ziellandes kann sich positiv oder negativ auf den Unternehmenerfolg auswirken.</p>	<p>Die deutsche „Energiewende“ bzw. die politisch gestaltete Transformation zu einer ökonomisch nachhaltigen Wirtschaft sind zu beachten und wirken sich kurz-, mittel- und langfristig unterschiedlich auf einzelne Standortfaktoren aus.</p>	<p>Eine Internationalisierung geschieht nicht von heute auf morgen. Andere Standorte müssen zunächst gründlich überprüft werden, das ist zeit- und kostenintensiv.</p>
<p>Produktionsverlagerungen ins Ausland ermöglichen die Erschließung neuer Märkte, insbesondere dann, wenn der bisherige Heimatmarkt aufgrund zahlreicher Konkurrenzunternehmen umkämpft ist.</p>	<p>Eine vollständige Produktionsverlagerung ins Ausland ist ein drastischer Schritt. Es ist zu überlegen, ob eine Mischform bzw. eine schrittweise oder nur punktuelle Verlagerung sinnvoll(er) erscheinen.</p>	<p>Durch Produktionsverlagerungen ins Ausland kann das Know-how des Unternehmens gesteigert werden. Die Anpassung an neue Gegebenheiten führt möglicherweise zu Innovationen bzw. zu einer Weiterentwicklung des Produkts und/oder der Produktion.</p>
<p>Das Angebot an Arbeitskräften ist ein wichtiges Kriterium für die Internationalisierung von Unternehmen. Einerseits geht es dabei um die Quantität verfügbarer Arbeitnehmer/-innen (z. B. für die Produktion), andererseits muss die Qualität (z. B. für die Bereiche Produktentwicklung und Marketing) in den Fokus genommen werden.</p>	<p>Platz für eigene Ideen</p>	<p>Platz für eigene Ideen</p>

Quelle: Lahme, Stefan

# PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT

Anschaulich politische Bildung vermitteln!

Arbeitsblätter  
online  
editieren!

**PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT** steht für zeitgemäße Bildung in den Fächern Politik, Wirtschaft und Gesellschaft.

Ein erfahrenes Autorenteam verfassen Unterrichtsbeiträge zum jeweiligen Schwerpunktthema.

In der Zeitschrift werden **praxiserprobte Stundenmodelle** vorgestellt und die dafür relevanten **Unterrichtsmaterialien** an die Hand gegeben.

**PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT aktuell:** alle 14 Tage Unterrichtseinheiten zu aktuellen politischen und ökonomischen Fragen zum Download.

[www.praxispolitik-wirtschaft.de](http://www.praxispolitik-wirtschaft.de)

PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT jetzt auch digital lesen!



PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT erscheint sechsmal im Jahr. Im Abonnement\* enthalten sind die gedruckten und digitalen Ausgaben sowie der Zugriff auf das Online-Archiv und auf die veränderbaren Arbeitsblätter im Editor. Weitere Informationen zum digitalen Angebot unter [www.westermann.de/fz-digital](http://www.westermann.de/fz-digital)

Bestellen Sie einfach und schnell

T. +49 531 12325-288, F. +49 531 708-617, [leserservice@westermann.de](mailto:leserservice@westermann.de)

**PRAXIS POLITIK & WIRTSCHAFT** ist im Abonnement oder als Einzelheft erhältlich. Zudem können die Beiträge der Themenhefte im Online-Archiv heruntergeladen werden – **mit einem Abonnement\* kostenlos!**

## Themen 2022

- Karten im Politikunterricht
- Medien und Politik.  
Die „4. Gewalt“ im Wandel?
- Markt und Staat
- Rassismus
- China im 21. Jahrhundert.  
(Alleinige) Weltmacht?
- Debattieren – diskutieren (Methodenheft)

## Themen 2023

- Zeitenwende? Politik und Wirtschaft im Umbruch?
- Digitale Tools in Einzelstunden
- Demokratie – Autokratie
- Ukraine
- Der Weg zur Klimawende
- Migration – Integration

## Geplante Themen 2024

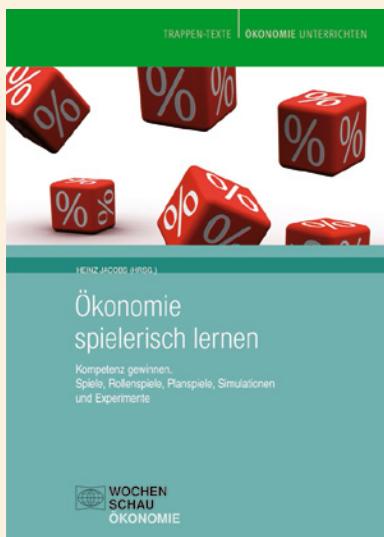
- Wirtschaft(sordnung) in Einzelstunden
- Europawahl 2024
- Spiele im Ökonomieunterricht
- Zivilgesellschaft heute
- Künstliche Intelligenz
- Sicherheitspolitik. Weltordnung im Umbruch

\*Privat-Abonnentinnen und -Abonnenten bieten wir mit unseren Abo-Modellen **print+digital** sowie **digital** den kostenfreien Zugriff auf das Online-Archiv ihrer Zeitschrift sowie auf den Editor.

POLITIK  
WIRTSCHAFT  
GESELLSCHAFT

westermann





Heinz Jacobs (Hrsg.)  
**Ökonomie spielerisch lernen**  
**Kompetenz gewinnen. Spiele, Rollenspiele, Planspiele, Simulationen und Experimente**

Das Buch enthält vielfältige Vorschläge für den Einsatz von Spielen im Ökonomieunterricht; unter anderem Brettspiele, Simulationen, Dominos, Quiz-Vorschläge, Lernstationen und Planspiele. Das Büchlein selbst ist mehr eine Art Begleitbuch, das eine didaktische Einordnung des jeweils vorgestellten Spiels ermöglicht und der Lehrkraft Tipps für die praktische Durchführung gibt. Ergänzend stehen umfassende Materialien, Lösungsvorschläge und Hintergrundinformationen für die Lehrkraft zum Download bereit. Das Buch ist eine der wenigen Publikationen zum Thema und der Nachdruck eines älteren Werkes. Ein Teil der Download-Materialien kann auch heute noch unverändert genutzt werden, ein Teil ist jedoch nicht mehr aktuell. Da es sich jedoch überwiegend um bearbeitbare Dokumente handelt, die leicht aktualisiert und an die Bedürfnisse der Lehrkraft angepasst werden können, gibt das Buch auch heute noch interessante Anregungen für den Unterricht.

Wochenschau Verlag  
Frankfurt/M. 2017  
72 Seiten, 16,80 Euro  
ISBN 978-3-89974-552-8



Patrick Schreiner/Kai Eicker-Wolf  
**Wirtschaftsmärchen**  
**Hundertundeine Legende über Ökonomie, Arbeit und Soziales**

In der wirtschaftspolitischen Diskussion gibt es eine ganze Reihe von weitverbreiteten Argumenten, die neoliberalen Positionen stützen sollen, beispielsweise „Private Unternehmen sind effizienter als der Staat!“ oder „Staatsverschuldung belastet künftige Generationen!“ Die Verfasser unterziehen insgesamt 101 dieser Aussagen einer kritischen Analyse. Zum einen erläutern sie, in welchen historischen Zusammenhängen oder Ereignissen die jeweilige Auffassung ihre Wurzeln hat. Zum anderen legen sie unaufgeregt, sachlich und fundiert dar, warum diese Ansicht aus ihrer Sicht verzerrt oder sogar falsch ist. Damit wollen sie Argumente gegen neoliberalen Politik und für eine „demokratische, soziale, solidarische Gesellschaft“ liefern. Das Buch ist eine interessante Hintergrundliteratur für alle Lehrkräfte, die sich für Wirtschaftspolitik interessieren und/oder entsprechende Diskussionen im Unterricht moderieren möchten.

PapyRossa Verlag  
Köln, 2. Aufl. 2024  
270 Seiten, 19,90 Euro  
ISBN 978-3-89438-814-0



Lothar Scholz  
**Spiele im Politikunterricht**

Das schmale Bändchen gibt einen kurzen, hervorragend strukturierten und sehr gut verständlichen Überblick über die verschiedenen Typen von Spielen im Politikunterricht, ihre jeweiligen didaktischen Funktionen sowie die damit erreichbaren möglichen Lernziele. Jedes Spiel wird in knapper Form vorgestellt, und gegebenenfalls werden mögliche Varianten kurz skizziert. Es handelt sich aber nicht um bereits fix und fertig ausgearbeitete, direkt im Unterricht einsetzbare Spiele mit allen notwendigen Materialien und Vorlagen, sondern eher um kurze allgemeine Beschreibungen, wie das jeweilige Spiel grundsätzlich funktioniert und wofür es sich eignet. Das Buch ist deshalb vor allem als Inspirationsquelle und übersichtliches Nachschlagewerk für Lehrkräfte interessant, die nach neuen Impulsen und Ideen für ihren Unterricht suchen.

Wochenschau Verlag  
Frankfurt/M. 2022  
96 Seiten, 14,90 Euro  
ISBN 978-3-7344-1424-4

# Medientipps



Anja Günther  
**Ökonomische Bildung zwischen fachwissenschaftlicher Abstraktion und lebensweltlicher Konkretion**

Wenn es um die ökonomische Bildung in der Schule geht, wird nur selten die Perspektive der Schüler/-innen einbezogen. In dieser leicht verständlichen, sehr gut strukturierten empirischen Arbeit untersucht die Verfasserin, welche Vorstellungen Lernende von Wirtschaft haben, wie sie den gegenwärtigen Wirtschaftsunterricht an ihrer Schule wahrnehmen und welche Erwartungen und Wünsche sie an einen solchen Unterricht haben. Sie zeigt, dass Schüler/-innen das Thema Wirtschaft als sehr komplex empfinden, den Unterricht teilweise als unzureichend bewerten und sich insbesondere mehr Bezug auf reale Lebenssituationen wünschen. Datengrundlage waren qualitative Interviews mit insgesamt 17 Schüler/-innen der Sekundarstufe II an unterschiedlichen Gymnasien in Sachsen. Vorangestellt wurde ein umfassender theoretischer Überblick zur Didaktik ökonomischer Bildung.

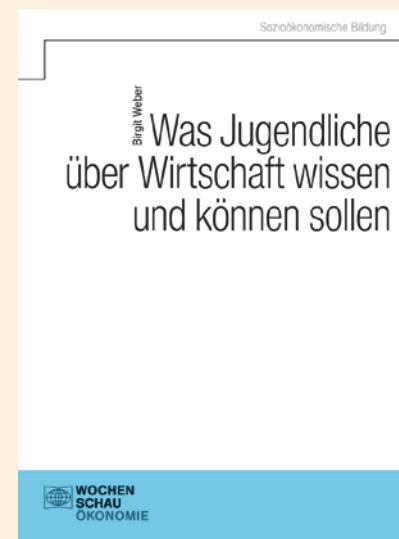
Verlag Barbara Budrich  
Opladen/Berlin/Toronto 2022  
234 Seiten, 38,99 Euro  
ISBN 978-3-8474-2594-6



Philippa Anderson/Alexandra Black/  
Pippa Bourne/Cheryl Rickman  
**Start-up gründen**  
Der Weg zum Erfolg

Kleinteilig aufgebaut und modern gestaltet erläutert das Buch sämtliche Schritte einer Existenzgründung, von der Entscheidung für die Selbstständigkeit über den Aufbau des Unternehmens bis hin zur Übergabe an Nachfolger. Dabei werden auch die dazu notwendigen wirtschaftlichen Grundkenntnisse sehr leicht verständlich vermittelt, beispielsweise zu den Funktionsweisen von Märkten, zu den Unternehmensformen, zu Standortfaktoren, zum Marketing und vieles mehr. Jedes Thema ist in kurzen Textblöcken in sich geschlossen auf jeweils einer Doppelseite dargestellt und mit zahlreichen Infografiken illustriert. Aufgrund dieser Gestaltung eignen sich einzelne Doppelseiten auch zum Einsatz im Wirtschaftsunterricht. Außerdem ist das Buch eine gut verständliche Einstiegslektüre für Lernende, die eine Schülerfirma gründen möchten.

DK Verlag Dorling Kindersley  
München 2022  
224 Seiten, 19,95 Euro  
ISBN 978-3-8310-4408-5



Birgit Weber  
**Was Jugendliche über Wirtschaft wissen und können sollen**

Birgit Weber  
**Was Jugendliche über Wirtschaft wissen und können sollen**

Die Curricula zur ökonomischen Bildung in den 16 Bundesländern mit bis zu fünf unterschiedlichen Schulformen und bis zu fünf möglichen Fächergruppen sind sehr unübersichtlich und heterogen. Die Studie bietet einen vergleichenden Überblick über Gemeinsamkeiten und Unterschiede der jeweiligen curricularen Vorgaben für die Sekundarstufe I. Sie untersucht, wie ökonomische Bildung curricular in den unterschiedlichen Fächergruppen verankert ist und welche Relevanz die ökonomischen Inhalte im Vergleich zu den anderen fachlichen Schwerpunkten der jeweiligen Fächergruppen haben. Ein Überblick über den Stand der Curriculumforschung ist dem vorangestellt. Damit liefern die Autoren auch Argumente in der Diskussion um Mono-, Kombinations- und Integrationsfächer. Die Analyse bezieht sich auf den Zeitraum 2015 bis 2017; allerdings wurden die Lehrpläne seitdem in vielen Bundesländern mehrfach überarbeitet.

Wochenschau Verlag  
Frankfurt/M. 2023  
192 Seiten, 39,90 Euro  
ISBN 978-3-7344-1442-8

## Impressum

### Praxis Politik & Wirtschaft

Zeitschrift für den sozialwissenschaftlichen Unterricht in der Sek I/II

### Herausgeber und Verlag:

Westermann Bildungsmedien Verlag GmbH  
Georg-Westermann-Allee 66

38104 Braunschweig

### Geschäftsführung:

Thomas Michael

### Redaktion:

Silke Becker (V. i. S. d. P.)

E-Mail: silke.becker@edu-group.de

### Redaktionsleitung:

Ute Pietzsch

### Redaktionsbeirat:

Jana Bretschneider, Hannover

Stefan Follmann, Trier

Stefan Lahme, Celle

Frank Meske, Walsrode

Guido Rotermann, Haselünne

### Marketing:

Nannette Peters

E-Mail: nannette.peters@westermanngruppe.de

### Leserservice / Abonnement:

E-Mail: leserservice@westermann.de

Tel.: 0531 - 708 8346

Fax: 0531 - 708 617

Internet: www.praxispolitik-wirtschaft.de

### Anzeigenverkauf:

Svenja Ahrens

E-Mail: svenja.ahrens@westermanngruppe.de

Tel.: 0531 - 708 8346

Anzeigenpreise: Preisliste Nr. 20 vom

1. Januar 2024

### Vertrieb:

Karin Pusz

E-Mail: karin.pusz@westermanngruppe.de

Tel.: 0531 - 708 8306

### Anzeigen- und Vertriebsleitung:

Nicole Bornemann

### Buchbesprechungen:

Unverlangt eingesandte Rezensionsexemplare können nicht zurückgesandt werden.

### Layout und Herstellung:

Max Pfropfer, Sigert GmbH Druck- und Medienhaus, Braunschweig

### Druck:

Westermann Druck GmbH

Georg-Westermann-Allee 66

38104 Braunschweig

### Erscheinungsweise und Bezugsbedingungen:

6 Hefte im Jahr: Anfang Februar, April, Juni, August, Oktober und Dezember.

Jahresabo digital und print+digital:

85,00 €/97,80 CHF, ermäßigt (Studio/Referendarat – gegen Vorlage einer entsprechenden Bescheinigung): 59,50 €/68,50 CHF.

Einzelverkaufspreis: 19,00 €/21,90 CHF.

Jahresabo print für Schulen und Institutionen: 127,50 €/146,60 CHF. Jahresabo print+digital für Schulen und Institutionen: 255,00 €/293,30 CHF.

Alle Preise zzgl. Versandkosten je Printausgabe: (D) 2,50 €/ (A) 2,60 €/ 5,20 CHF, sonstiges Ausland: 2,60 €. In den Bezugspreisen ist der jeweils gültige Mehrwertsteuersatz enthalten.

Der Jahresabonnementpreis wird nach Lieferung der ersten Heftausgabe in Rechnung gestellt (Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten).

Informationen zur Laufzeit und Kündigung bei Fachzeitschriften-Abonnements finden Sie in unseren AGB: www.westermann.de/agb

Bestellungen an den Buch- und Zeitschriftenhandel oder an Westermann Service

und Beratung GmbH, Postfach 33 20,

38023 Braunschweig.

Alle Rechte vorbehalten.

Ein Nachdruck darf nur mit vorheriger Einwilligung des Verlages erfolgen.

Beilagen: 6.990.162 DSW-Datenreport 2023, Hannover (Voll-BL), Bergmoser + Höller Verlag AG, Aachen (Voll-BL, Motiv: Infografiken Zahlenbilder.de), Beihefter SEK 967.267 (Voll-BL)

ISSN 2700-5844



## Vorschau

### Heft 4-2024: Zivilgesellschaft heute – und morgen?

Unter anderem mit folgenden Themen:

- Engagement für andere – warum eigentlich?
- Bedeutung des Ehrenamts für Staat und Gesellschaft
- Soziale Schieflage des gesellschaftlichen Engagements
- Verhältnismäßigkeit von Streiks
- Whistleblower
- Machtgefälle zwischen starken und schwachen Verbänden
- Internationales zivilgesellschaftliches Engagement



Eine Demokratie ist kaum denkbar ohne eine starke Zivilgesellschaft. Die Unterrichtsbeiträge des Heftes thematisieren verschiedene Beispiele und Formen zivilgesellschaftlichen Engagements vor dem Hintergrund aktueller sozialer und politischer Entwicklungen. In zwei Unterrichtseinheiten wird die gesellschaftliche Bedeutung ehrenamtlichen Engagements erarbeitet, zum einen am Beispiel von Sportvereinen, zum anderen am Beispiel der Tafeln. Ein Unterrichtsbeitrag analysiert die Funktion, Bedeutung und notwendigen Regelungen zum Schutz von Whistleblowern. Die anderen Unterrichtsbeiträge nehmen exemplarisch Interessenverbände, Gewerkschaften, NGOs und soziale Bewegungen in den Blick und ermöglichen den Schüler/-innen darüber die Analyse der politischen Funktionen, der Machtpositionen und der Repräsentativität verschiedener zivilgesellschaftlicher Akteure.

### Oktober 2024: Künstliche Intelligenz – Chance oder Risiko?

Spätestens seit im November 2022 der von der amerikanischen Firma OpenAI entwickelte Chatbot „ChatGPT“ der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde, ist das Thema „Künstliche Intelligenz“ in aller Munde. Seither wird breit diskutiert, welche Chancen diese Technologie bietet und welche Risiken mit ihr verbunden sein können. Auch in den Schulen ist KI inzwischen angekommen und vielfach schon Bestandteil des Unterrichts. Umso wichtiger ist es, dass die Schüler/-innen sich mit den verschiedenen Aspekten der „Künstlichen Intelligenz“ kritisch auseinandersetzen und ein eigenständiges, begründetes Urteil zu dieser neuen Technologie fällen können. Das Heft gibt in Form von didaktisierten Unterrichtssettings für die politische Bildung einen Überblick über diskursive Fragestellungen und aktuelle Probleme im Umgang mit „Künstlicher Intelligenz“ in Politik, Wirtschaft und Gesellschaft.

#### ■ Leserservice

Für Informationen und Fragen rund um Ihre Bestellungen oder Ihr Abonnement:

Tel.: 0531 708 8631

Fax: 0531 708 617

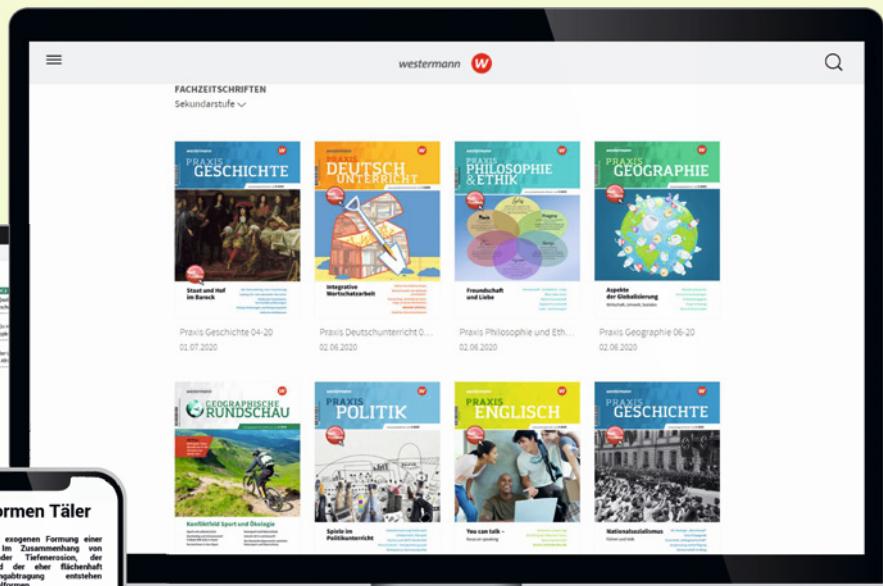
E-Mail: [leserservice@westermann.de](mailto:leserservice@westermann.de)

#### ■ Copyright

Mit dem Erwerb dieser Zeitschrift haben Sie eine Gebühr entrichtet, die Sie zur Vervielfältigung der Westermann Kopiervorlagen für den eigenen Unterrichtsgebrauch in der jeweils dafür benötigten Anzahl berechtigt. Eine weitere Verwendung ist nur mit vorheriger und ausdrücklicher Einwilligung durch die Westermann Gruppe zulässig. Die Verlagsgruppe übernimmt für inhaltliche Veränderungen durch Dritte keine Verantwortung.

# MEIN ZEITSCHRIFTENKIOSK

Die Westermann  
Fachzeitschriften jetzt  
auch digital lesen



Zur kostenlosen App **Mein Zeitschriftenkiosk**:



zum Apple App-Store



zum Google Play-Store

Lernen Sie den Kiosk kennen:  
[www.mein-zeitschriftenkiosk.westermann.de](http://www.mein-zeitschriftenkiosk.westermann.de)

NEU

**westermann**

Immer auf den Punkt





**PRAXIS  
GESCHICHTE**

Kluge Konzepte für einen  
lebendigen Geschichtsunterricht

**PRAXIS GESCHICHTE**

bietet in jeder Ausgabe:

- eine Unterrichtsreihe mit einem Basisangebot für schnellen Zugriff und einem Vertiefungsangebot für erweiterte Unterrichtsoptionen
- direkt einsetzbares Material und Arbeitsblätter
- eine kompetenzorientierte Aufbereitung und Differenzierung
- ein Epochenthema und/oder einen Methoden-Zugang mit gesichertem Lehrplanbezug
- einen fachwissenschaftlichen Einführungsbeitrag

Foto: stock.adobe.com · Thomas Höske

[www.praxisgeschichte.de](http://www.praxisgeschichte.de)



## GESCHICHTE

SEKUNDARSTUFE