

Arbeitsgruppe: „Ökonomische Kontroversen spielerisch erlernen“

Thema: (Wie) funktioniert die Marktwirtschaft?- Wettbewerb, Verteilung und Kartellbildung in einem „Classroom-experiment“¹ spielerisch erleben

Das Ziel

Das zentrale Lernziel besteht darin, die **Urteilskompetenz der Schüler zur Problemstellung „(Wie) funktioniert die Marktwirtschaft?“** zu erhöhen. In einem „classroom-experiment“ erleben die Schüler spielerisch eine Situation, in der sich ein Markt ohne Eingriff des Staates durch das Zusammenspiel von Angebot und Nachfrage selbst reguliert. Aus den Erfahrungen mit dieser Marktsituation lässt sich die Frage erschließen, ob durch die Gewinn- und Nutzmaximierungsmotive die Bedürfnisse der Akteure tatsächlich optimal befriedigt werden.

Im zweiten Teil schließen sich die Unternehmen zu einem Kartell zusammen und setzen die Marktmechanismen außer Kraft. Die Verbraucher sind ohne Eingriff des Staates gegenüber den Unternehmen hilflos und abhängig. Die Schüler lernen sowohl die Vor- und Nachteile der freien Marktwirtschaft als auch die Problematik und Notwendigkeit eines Staatseingriffes kennen.

Das Spiel

Teil I: In diesem Spiel wird eine fiktive Marktsituation simuliert. Je eine Schülergruppe übernimmt während des Planspiels die Rolle eines wirtschaftlichen Akteurs (ein Verbraucher, drei Unternehmen in einer Wettbewerbssituation, ein Großhändler, der eine Auktion leitet). Simuliert wird eine Wettbewerbssituation auf einem fiktiven **Trinkwassermarkt** in vier Tagen, in der es darum geht, wie die grundsätzlichen wirtschaftlichen Problemstellungen (Knappheitsproblem, Motivations- und Sanktionsproblem, Distributions- und Informationsproblem) in der freien Marktwirtschaft durch die „unsichtbare Hand“ gelöst werden. Das wirtschaftliche Handeln erfolgt in zwei Phasen: Die Unternehmen ersteigern ihre Ware (Trinkwasser) in Form einer Auktion vom Großhändler. Nachdem die Unternehmen ihre Ware ersteigert haben, verkaufen sie diese in der zweiten Phase auf dem Konsumgütermarkt. Auch wenn die Auktion und der Konsumgütermarkt eine stark didaktisch reduzierte Marktsituation darstellen, so können die Schüler zentrale Marktmechanismen und Verhaltensweisen der Akteure handlungsorientiert erfahren.

Teil II: Die Wettbewerbssituation ist für die Unternehmen risikoreich und birgt Planungsschwierigkeiten. In einer Unternehmensversammlung (ohne Verbraucher und Großhandel) sollen die Unternehmen gemeinsam beraten, wie jedes von ihnen seinen Gewinn maximieren kann. Die Lösung des Problems liegt in der Bildung eines Preis- und/oder Mengenkartells. In der anschließenden Fortführung des Planspiels wird deutlich spürbar, wie die Unternehmen zum Nachteil der Verbraucher und des Großhandels ihren Gewinn maximieren können.

Der Ausblick

In dieser Arbeitsgruppe wird bewusst eine Spielsituation vorgeschellt, die sich ohne großen Zeit- und Materialaufwand im Unterricht umsetzen lässt. Ein deutlich komplexeres Planspiel ist das Internet-Planspiel RFZplan des Ruhrforschungszentrums (<https://www-plan.fb5.uni-siegen.de/rfzplan/>), das von Dietmar Ochs entwickelt wurde. Umfassendes Unterrichtsmaterial findet sich in: Heinz Jacobs (Hrsg.): Ökonomie spielerisch lernen. Kompetenz gewinnen. Spiele, Rollenspiele, Planspiele, Simulationen und Experimente, Schönbach/Ts. 2011 (<http://www.wochenschau-verlag.de/>). Das heute verwendete Material steht unter <http://www.oekonomie-im-unterricht.de/> zur Verfügung.

Referent: André Schlüter, Lehrer am Montessori-Gymnasium, Köln; Referent der Bad Honnefer Sommerakademie (www.oekonomie-im-unterricht.de)²

¹ Vgl. Kirstein, Roland und Schmidtchen, Dieter (2000): Wie die „unsichtbare Hand“ funktioniert. Gewinnmaximierung als Triebfeder der Effizienz / Ein „classroom-experiment“. –In: magazin forschung 1/2000.

² Veröffentlichung gemeinsam mit Franziska Patzner: Wie lernen Schülerinnen und Schüler, mit ihrem Geld umzugehen? – Lernen an digitalen Stationen. In: Heinz Jacobs (Hrsg.): Ökonomie im Schulalltag. Alltagsorientierung – Kompetenzorientierung - Vielfalt und Fachmethodik in der Sekundarstufe I, Schönbach/Ts. 2011, Seite 21-31.