

## Spielanleitung zum Marktspiel

### 1. Didaktische Hinweise

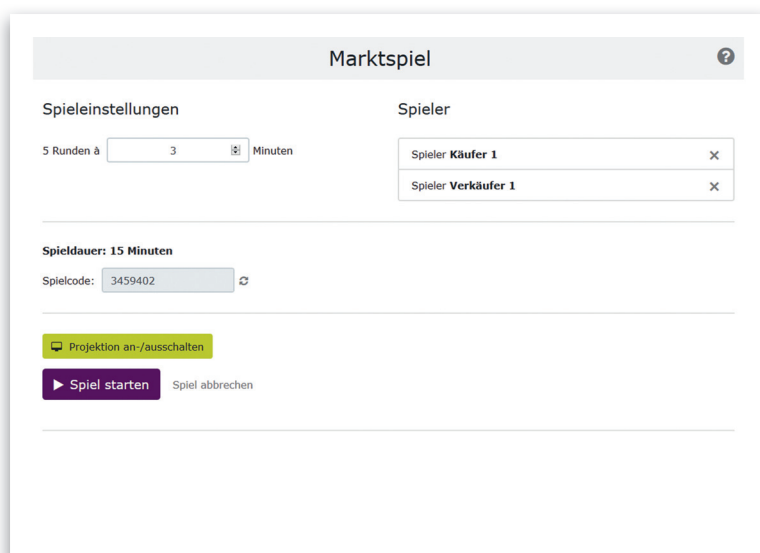
Die Schülerinnen und Schüler lernen durch die Simulation von Preisverhandlungen spielerisch, wie durch das Zusammenspiel von Angebot und Nachfrage Preise entstehen, wie sich der Gleichgewichtspreis auf dem Markt bildet und unter welchen Bedingungen Gewinne erwirtschaftet werden. Dazu handeln die Lernenden in den Rollen „Verkäufer“ und „Käufer“ Preise für eine Kiste Äpfel aus. In der Simulation zeigt sich: Die Ziele der Verkäufer und Käufer könnten unterschiedlicher nicht sein. Während die Verkäufer einen möglichst hohen Preis für eine Kiste Äpfel erzielen wollen, um die angefallenen Kosten zu decken und um einen Gewinn zu erwirtschaften, möchten die Käufer möglichst wenig von ihrem Budget ausgeben und damit einen möglichst niedrigen Preis erzielen. Entsprechend gilt: Je geringer der Preis für eine Kiste Äpfel ist, desto mehr Kisten werden gekauft. Ein sinkender Preis erhöht also die Nachfrage nach dem Gut (sinkende Nachfragekurve). Die Anbieter verhalten sich genau umgekehrt: Je höher der Preis ist, desto mehr Verkäufer können ihre Ware anbieten (steigende Angebotskurve). Wenn im Idealfall das Angebot der Nachfrage entspricht, finden alle Marktteilnehmer einen Tauschpartner und es kommt zu einer Markträumung.

Die Simulation eignet sich am besten für Klassen mit einer Größe von 20 – 30 Schülerinnen und Schülern. Je kleiner die Gruppe ist, desto weniger Handelsabschlüsse sind möglich.

### 2. Spielansichten

Das Spiel ist als interaktives Klassenraumspiel angelegt und verfügt über mehrere Ansichten und eine Verbindung von mehreren Geräten über das Internet.

#### PC-Bildschirmansicht der Lehrkraft / Admin-Bereich



© Joachim Herz Stiftung

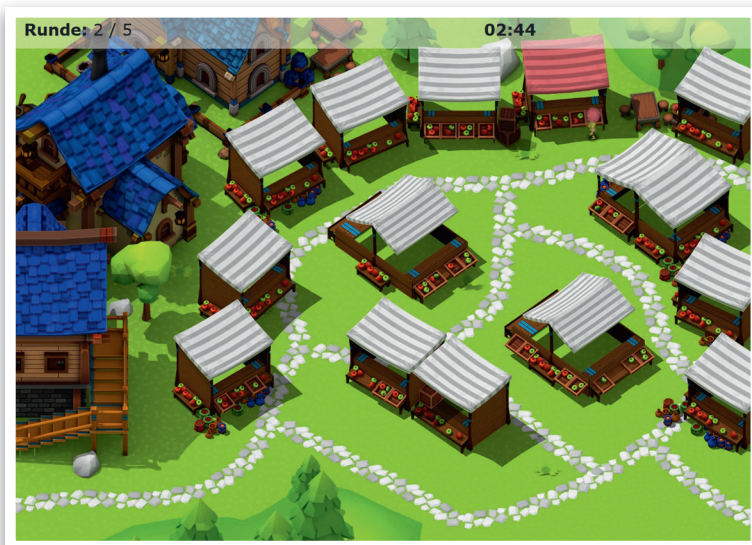
Über die PC-Bildschirmansicht kann die Lehrkraft das Spiel steuern. Vor Spielstart besteht hier die Möglichkeit, die Rundenzeit einzustellen. Außerdem wird angezeigt, welche Spieler sich bereits mit dem Spiel verbunden haben. Über die entsprechenden Buttons kann die Ansicht auf dem Beamer an- oder ausgeschaltet, das Spiel gestartet, abgebrochen oder beendet und die nächste Runde begonnen werden.

## Beameransicht für alle



© Joachim Herz Stiftung

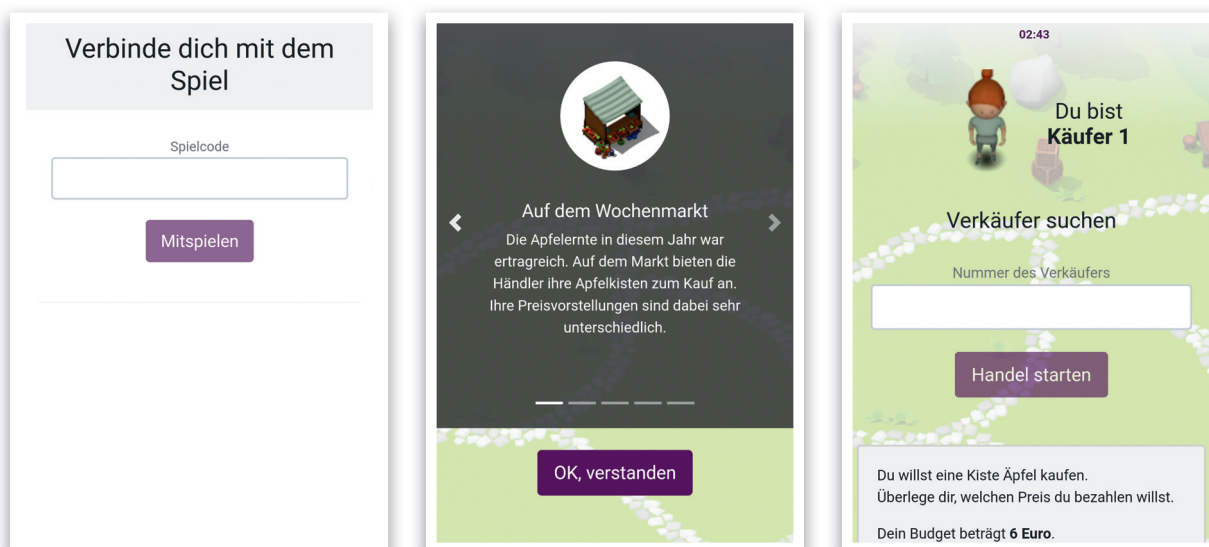
Die Beameransicht muss für alle Mitspieler sichtbar präsentiert werden. Sie zeigt vor Beginn des Spiels die URL, um auf die Seite des Spiels zu gelangen und den Spielcode, mit dem sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Spiel verbinden können.



© Joachim Herz Stiftung

Während des Spiels ist auf der Beameransicht ein Marktplatz zu sehen, auf dem die Spielfiguren der einzelnen Spieler (Käufer) sichtbar sind. Sobald ein Handel abgeschlossen wurde, bewegt sich die Spielfigur des Käufers zu einem Marktstand (Verkäufer). Am oberen Bildschirmrand wird die Rundenzeit angezeigt. Ist eine Runde oder das gesamte Spiel beendet, wird die Auswertung eingeblendet.

## Handyansicht der Schülerinnen und Schüler



© Joachim Herz Stiftung

Alle Eingaben der Schülerinnen und Schüler erfolgen über deren mobile Endgeräte. Um an dem Spiel teilzunehmen, geben die Spieler den Code ein, der an der Beameransicht angezeigt wird. Vor Beginn des Spieles werden die Schülerinnen und Schüler in das Szenario und die Funktionsweise des Spiels eingeführt (Slides). Während des Spiels müssen die Spieler die Nummer des Verkäufers/Käufers, mit dem sie handeln wollen und den ausgehandelten Preis eingeben.

### 3. Durchführung des Spiels

- Die Schülerinnen und Schüler rufen mit ihrem mobilen Endgerät die an der Beameransicht eingeblendete URL <https://www.playeconomy.de/start> auf und geben den angezeigten Spielcode ein.
- In der Lehreransicht können Sie, je nach zur Verfügung stehender Unterrichtszeit und je nach benötigter Zeit der Lerngruppe für die Eingaben, die Länge der Rundenzeit einstellen (empfohlene Rundenzeit: 3 Min.).
- Auf dem mobilen Endgerät der Schülerinnen und Schüler erscheint ein Tutorial (Slides), das in das Szenario einführt und die Funktionalität des Spiels kurz erklärt. Sie bestätigen mit dem Button „Ok, verstanden“, dass sie die Anleitung gelesen haben.
- Die Rollen (Verkäufer, Käufer)<sup>1</sup> werden zufällig zugewiesen, bleiben aber über die Runden konstant. Nur die Höhe der eigenen Kosten bzw. des eigenen Budgets variiert.
- Um in die Funktionsweise des Spiels einzuführen, empfiehlt sich eine Testrunde.
- Vor Beginn des Spiels ist der Hinweis wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler zunächst einen Handelspartner finden müssen und sich dazu im Klassenraum frei bewegen dürfen.  
Bei der Durchführung der Simulation lässt sich ein gewisses Maß an Lebhaftigkeit nicht vermeiden. Zur Vorbereitung ist es notwendig, eine möglichst große freie Fläche im Klassenraum zu schaffen, auf der das Marktgeschehen stattfinden kann.
- Das Spiel ist so angelegt, dass die Klassen das Spiel eigenständig bis zum Ende durchspielen können. Die Lehrkraft sollte nicht in die Verhandlungen im Verlauf der Simulation eingreifen.
- Sie starten das Spiel, indem Sie in der Lehreransicht auf dem PC oder in der Beameransicht den Button „Spiel starten“ betätigen.

<sup>1</sup> Hinweis: Um unsaubere Umbrüche in der Darstellung im Spiel zu vermeiden, wird darauf verzichtet, immer beide Geschlechter anzusprechen (Verkäufer/in, Käufer/in), auch wenn selbstverständlich beide gemeint sind.

## 4. Erster Durchgang

- Das Spiel geht über 5 Runden (Marktwoche von Montag bis Freitag).
- Wichtig ist der Hinweis an die Klasse, dass in jeder Runde nur eine Kiste Äpfel gehandelt wird.
- Die Schülerinnen und Schüler müssen im Klassenraum einen Handelspartner finden, der eine Kiste Äpfel zu einem Preis verkauft bzw. kauft, der den eigenen Vorstellungen entspricht.
- Werden sich die Handelspartner über den Preis einig, geben sie zunächst die Nummer des Handelspartners auf ihrem mobilen Endgerät ein und bestätigen den Handel. Anschließend geben sie den ausgehandelten Preis ein und schließen den Handel ab. Ein Handel ist nur möglich, wenn der Preis übereinstimmt.
- Euro-Beträge können auch als Cent-Beträge eingegeben werden (z. B. 5,30 €). Nicht möglich ist es, einen verlustreichen Handel abzuschließen. Die Kosten des Verkäufers müssen immer gedeckt sein und auch der Käufer kann nicht mehr ausgeben, als sein Budget hergibt. Entsprechend werden einige Schülerinnen und Schüler zu keinem Handelsabschluss kommen.
- Nach Ablauf der Zeit oder wenn alle Spieler gehandelt haben, ist die erste Runde (Montag) beendet. Gleiches gilt, wenn die Lehrkraft frühzeitig die Runde beendet (Button „Runde beenden“), weil beispielsweise keine Handelsabschlüsse zwischen den verbliebenen Händlern mehr möglich sind.

## 5. Auswertung des ersten Durchgangs

- In besonders lebhaften (und großen) Klassen empfiehlt es sich, zunächst die Sitzordnung wieder herzustellen und die Schülerinnen und Schüler zur Ruhe kommen zu lassen. Ggf. können die Fragen zur Auswertung des Spieles auch zunächst von jedem einzelnen Schüler schriftlich beantwortet werden, um wieder eine ruhigere Klassenatmosphäre herzustellen.  
Kleine Klassen können zur Auswertung auch vor der Beameransicht zusammenkommen.
- **Erster Austausch** über die Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler während des Spiels:
  - Was haben Sie während des Spiels beobachtet?
  - Welche Erfahrungen haben Sie in Ihren Verhandlungsrunden gemacht?
  - Hat sich Ihr Verhalten im Spielverlauf geändert und wenn ja, wodurch wurde dies beeinflusst?
- **Beschreibung des Spielverlaufs** anhand der Spielergebnisse (Grafik):
  - Wie hat sich die Anzahl der Vertragsabschlüsse in Abhängigkeit zum jeweiligen Preis entwickelt?
  - Wie hat sich der Durchschnittspreis im Verlauf des Spiels entwickelt?
- **Analyse:**
  - Warum haben manche Anbieter eine höhere Anzahl an Vertragsabschlüssen erzielt als andere?
  - Wie kommen Preise auf Märkten zustande?
  - Wie kommt es dazu, dass sich der Marktpreis einem Gleichgewichtspreis von 6 Euro annähert?
- Die Schülerinnen und Schüler erleben, dass sich Preise in einem freien Wettbewerb durch Verhandlungen über die Preisvorstellungen von Anbietern und Nachfragern bilden. Die gezahlten Preise weichen im Verlauf des Spiels immer weniger voneinander ab und der Gleichgewichtspreis nähert sich (entsprechend der ökonomischen Theorie) über die Runden einer Höhe von 6 Euro an.