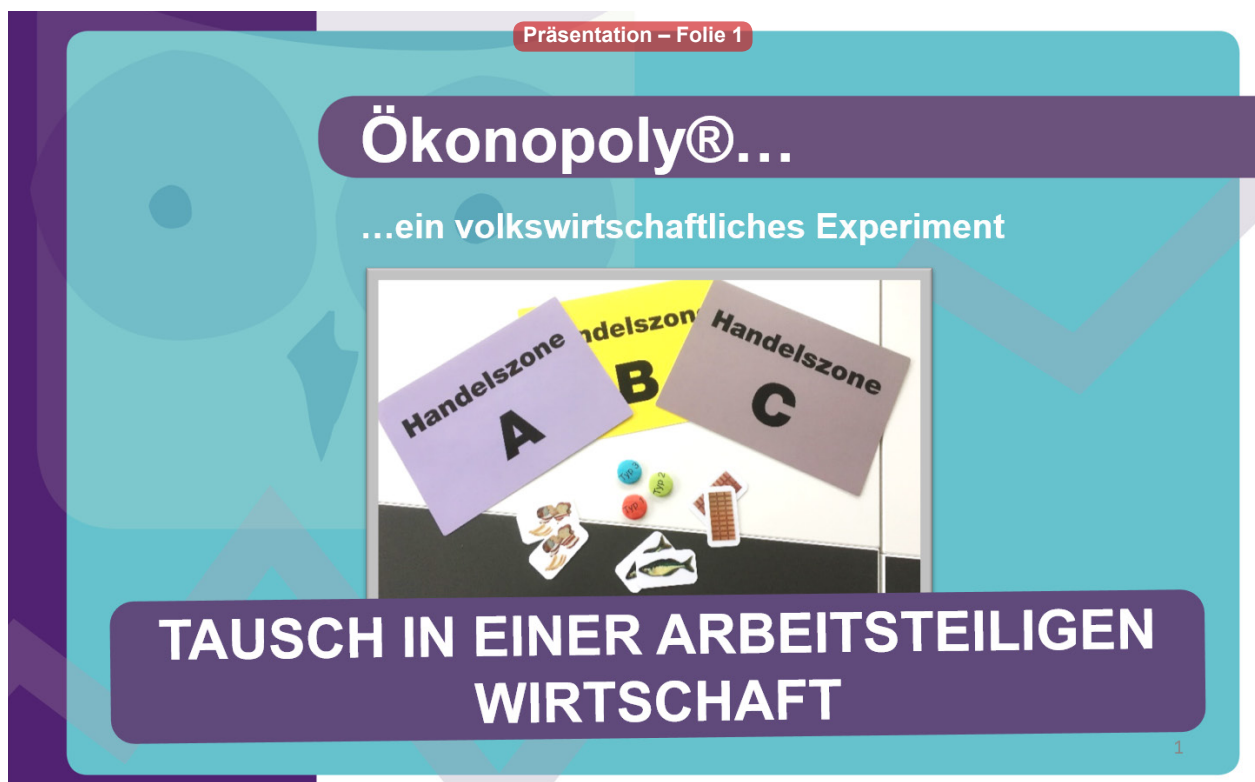


D. TAUSCH IN EINER ARBEITSTEILIGEN WIRTSCHAFT*

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Informationen zum Spiel	D2
1.1	Inhalt	D2
1.2	Rahmenbedingungen	D2
1.3	Material	D2
1.4	Räumlichkeiten und technisches Equipment	D3
1.5	Aufgaben der durchführenden Person(en)	D3
1.6	Vorbereitungen	D3
2.	Durchführung	D4
3.	Unterrichtsthemen	D6
3.1	Was haben wir gelernt: Begrifflichkeiten	D6
3.1.1	Bedürfnisse – Bedarf	D6
3.1.2	Angebot und Nachfrage	D8
3.1.3	Lagerkosten	D9
3.1.4	Vom Tausch- zum Geldhandel	D9
3.1.5	Geld	D11
3.1.6	Konsumgüter	D12
3.2	Währung	D13
3.3	Jugendliche und Konsum	D16



* Für den schulischen Unterricht ausgearbeitet von Michael Sticher, Sabine Lauer, Carolin Bollow und Sarah-Ann Gläser.

1. INFORMATIONEN ZUM SPIEL

1.1 INHALT

Die Schüler*innen haben die Aufgabe, in einer arbeitsteiligen Volkswirtschaft drei Güter untereinander zu tauschen. Dabei werden die Schüler*innen in drei Gruppen eingeteilt, wobei jede Gruppe eines der drei Güter produziert und ein anderes konsumiert. Somit strebt jede*r Teilnehmer*in nach einem Gut, das er/sie selbst nicht produziert. Im Laufe des Experiments werden die Schüler*innen erwartungsgemäß selbstständig den Schritt von der Tausch- zur Geldwirtschaft vollziehen, wobei sie erkennen werden, dass eines der zu tauschenden Güter als Tauschmittel am besten geeignet ist.

Das Experiment vermittelt die Entstehung und Charakteristika des Geldes, ohne den Begriff selbst im Vorfeld zu nennen. Die Schüler*innen erkennen die eigene Abhängigkeit von erfolgreichen Tauschgeschäften. Durch das Problem der doppelten Übereinstimmung der Bedürfnisse werden die Schüler*innen den Übergang von der Tausch- zur Geldwirtschaft eingehen. Sie werden die Nachteile der Lagerung von kostenintensiven Gütern erkennen, die Gründe für die unterschiedlichen Lagerkosten erfassen und schließlich die Notwendigkeit eines allgemein akzeptierten Tauschmittels erkennen. Sie werden selbstständig die Charakteristika und die Eigenschaften sowie die Vorteile des Geldes kennen lernen.

1.2 RAHMENBEDINGUNGEN

- Durchführung in der Mittel- oder Oberstufe der allgemeinbildenden Schulen
- maximal 30 Schüler*innen pro Spiel; eine durch 2 und 3 teilbare Schüler*innenanzahl ist wichtig (ideale Spielerzahl: 12, 18, 24, 30)
- Teilen Sie ggf. Schüler*innen als „Assistent*innen“ ein, um den Spielablauf zu unterstützen bzw. um auf die korrekte Teilnehmer*innenanzahl zu kommen.
- konzipiert für zwei Schulstunden (ca. 90 Minuten), erweiterbar auf drei Schulstunden
- Durchführung optimal mit zwei Personen, möglich auch durch eine

1.3 MATERIAL

⇒ für die Experiment-Durchführung:

Material im Spielekoffer:

- Hinweisschild „Produktionsstätte“
- Hinweisschild „Handelszone A“
- Hinweisschild „Handelszone B“
- Hinweisschild „Handelszone C“
- 30 Kärtchen mit Aufdruck „Fisch“
- 30 Kärtchen mit Aufdruck „Schokolade“
- 30 Kärtchen mit Aufdruck „Brot“
- 10 Anstecker Spieltyp 1 (rot)
- 10 Anstecker Spieltyp 2 (grün)
- 10 Anstecker Spieltyp 3 (blau)
- 10 Handelskärtchen, zweimal A1-A5
- 10 Handelskärtchen, zweimal B1-B5
- 10 Handelskärtchen, zweimal C1-C5

Materialien auf USB-Stick:

- Präsentation zum Zeigen im Unterricht (Anlage 1)
- Protokollblatt für die Schüler*innen (Anlage 2 für alle Schüler*innen ausdrucken)
- Übersicht für die Reduzierung der Handelskärtchen und Spieltypen (Anlage 3, einmal für die Lehrkraft ausdrucken)

⇒ für die Unterrichtsthemen:

Materialien auf USB-Stick:

- Anlagen 4 bis 15: für alle Schüler*innen ausdrucken

1.4 RÄUMLICHKEITEN UND TECHNISCHES EQUIPMENT

- Laptop und Beamer vorbereiten
- Dateien, wie unter 1.3 MATERIAL beschrieben, ausdrucken
- Platz für drei Handelszonen (A, B und C) schaffen und mit den jeweiligen Hinweisschildern versehen
- Produktionsstätte mit dem vorhandenen Hinweisschild einrichten; für die Produktionsstätte bietet sich das Pult der Lehrkraft an. Dort werden die Typ-Anstecker und die Handelskärtchen bereitgelegt und ausgelost und später beim erfolgreichen Tausch vom Konsumgut zum Produktionsgut gewechselt (s. u. 1.6 VORBEREITUNGEN).

1.5 AUFGABEN DER DURCHFÜHRENDEN PERSON(EN)

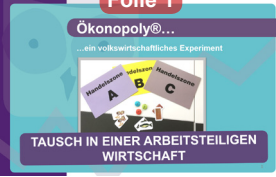
- Vorstellung und Erklärung des Spiels anhand der Präsentation
 - Einteilung der Schüler*innen (vgl. Übersicht in Anlage 3):
 - Durch die farblichen Anstecker werden die Schüler*innen einem Spieltypen zugeordnet, dem sie das ganze Spiel über entsprechen werden. Die Schüler*innen ziehen einen solchen aus dem Losbeutel.
 - Von jedem Typ (1 = rot, 2 = grün, 3 = blau) soll die gleiche Anzahl an Schüler*innen bestehen. Bei 30 Teilnehmer*innen also zehn Personen von Typ 1, zehn Personen von Typ 2 und zehn Personen von Typ 3.
 - Bitte reduzieren Sie die Anzahl der Anstecknadeln entsprechend der Schüler*innenanzahl.
 - eine Proberunde und acht weitere Runden spielen
 - Ermittlung des/der Sieger*in
- Austeilen der Informations- und Protokollblätter an jede*n Schüler*in
 - Auslosen der Handelskärtchen vor jeder Spielrunde
 - Einsammeln der Handelskärtchen nach jeder Spielrunde

Wenn zwei Personen zur Verfügung stehen, können die Aufgaben verteilt werden (Person 1, Person 2).

1.6 VORBEREITUNGEN

- **Wichtig:** Der Begriff „Geld“ sollte während des gesamten Experiments nicht erwähnt werden!
- Im Vorfeld des Spiels sollten die Begriffe „konsumieren“ bzw. „produzieren“ mit den Schüler*innen erläutert werden.
- Legen Sie die Kärtchen mit den Aufdrucken „Fisch“, „Brot“ und „Schokolade“ bereit.
- Legen Sie die Anstecknadeln mit den Spieltypen (1 = rot, 2 = grün, 3 = blau) bereit. Bitte reduzieren Sie die Anzahl der Anstecknadeln entsprechend der Schüler*innenanzahl (vgl. Übersicht in Anlage 3).
- Legen Sie die Handelskärtchen A1-A5, B1-B5 und C1-C5 bereit. Bitte reduzieren Sie die Anzahl der Handelskärtchen entsprechend der Schüler*innenanzahl (vgl. Übersicht in Anlage 3).
- Richten Sie mit den Hinweisschildern die Produktionsstätte sowie die Handelszonen A, B und C her.
- Die Zahl der Runden ist variabel und kann beliebig während des laufenden Experiments bestimmt werden (Richtwert: acht Runden).

2. DURCHFÜHRUNG

Erläuterungen für die Lehrkraft	Die Präsentation finden Sie auf dem beiliegenden USB-Stick (Anlage 1).
Startfolie (Vorbereitungen nach 1.6 sind erfolgt!)	Folie 1 
Jede*r Spieler*in produziert ein Gut und konsumiert ein Gut. Jede*r Spieler*in will ein Gut haben, das er selbst nicht herstellt. Daher werden in den Handelszonen drei Güter getauscht: Schokolade, Brot, Fisch.	Folie 2 Worum geht's? Jede*r Spieler*in produziert ein Gut und konsumiert ein Gut. Jede*r Spieler*in will ein Gut haben, das er/sie selbst nicht herstellt. Daher müsst ihr in eurer Handelszone drei Güter tauschen: • Schokolade • Brot • Fisch
Spieldauer: eine Proberunde und acht weitere Runden Startpunktzahl: 40 Punkte Ziel: möglichst viele Punkte am Ende des Spiels	Folie 3 Spielverlauf • Spieldauer: Proberunde + 8 weitere Runden • Startpunktzahl: 40 Punkte • Ziel: möglichst viele Punkte am Ende des Spiels
<p>Durch die farblichen Anstecker werden die Schüler*innen einem Handelstypen zugeordnet, dem sie das ganze Spiel über entsprechen werden. Die Schüler*innen ziehen einen solchen Anstecker aus dem Losbeutel. Es sollte darauf hingewiesen werden, dass zwar mehrere Schüler*innen zu einem Typ gehören, dass diese jedoch nicht miteinander spielen. Von jedem Typ (1, 2, 3) soll die gleiche Anzahl an Schüler*innen bestehen. Bei 30 Spieler*innen also 10 Personen von Typ 1, 10 Personen von Typ 2 und 10 Personen von Typ 3. Bitte reduzieren Sie die Anzahl der Anstecknadeln entsprechend der Schüler*innenanzahl (vgl. Übersicht in Anlage 3).</p> <p>In unserer kleinen, arbeitsteiligen Volkswirtschaft hat sich jeder Typ auf die Produktion eines Gutes spezialisiert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spieltyp 1 (rot) produziert nur Brot. • Spieltyp 2 (grün) produziert nur Fisch. • Spieltyp 3 (blau) produziert nur Schokolade. <p>Jeder Spieltyp konsumiert (verbraucht) ein bestimmtes Gut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spieltyp 1 (rot) konsumiert nur Schokolade. • Spieltyp 2 (grün) konsumiert nur Brot. • Spieltyp 3 (blau) konsumiert nur Fisch. <p>Jede*r Spieler*in erhält ein Kärtchen mit dem Gut, das er/sie produziert: Spieltyp 1 (rot) erhält ein Kärtchen mit Aufdruck „Brot“, Spieltyp 2 (grün) ein Kärtchen mit Aufdruck „Fisch“ und Spieltyp 3 (blau) ein Kärtchen mit Aufdruck „Schokolade“.</p>	Folie 4 Spieltypen-Auslosung Typ 1 (rot): produziert Brot, konsumiert Schokolade Typ 2 (grün): produziert Fisch, konsumiert Brot Typ 3 (blau): produziert Schokolade, konsumiert Fisch Jede*r Spieler*in zieht eine Anstecknadel mit seinem/ihrer Typ.
<p>In der Produktionsstätte werden den Schüler*innen die Güter ausgeteilt, die sie produzieren (s. Folie 4). Es gibt drei Handelszonen: A, B und C. In welcher Zone die Schüler*innen handeln dürfen, erfahren sie durch die Auslosung der Handelskärtchen, z. B. A1, B1, ... Die Schüler*innen dürfen nur in ihrer Zone tauschen und nur mit dem/der Spieler*in, der/die die gleiche Zahl hat (Spieler*in B2 tauscht mit Spieler*in B2).</p> <p>Jede*r Schüler*in bekommt das Produktionsgut als Kärtchen in der Produktionsstätte ausgeteilt. Danach lösen die Schüler*innen eine Handelskarte und erfahren so, in welcher Handelszone (A, B oder C) sie ihren Tausch vollziehen dürfen. Bei einer Schüleranzahl von 30 werden sich jeweils zehn Schüler*innen in einer Handelszone treffen. Auf der Karte ist auch eine Zahl vermerkt. Es gibt jeweils zwei Schüler*innen mit der gleichen Zahl auf der Handelskarte. Nur diese beiden dürfen in der Handelszone miteinander</p>	Folie 5 Spielregeln • In der Produktionsstätte erhält ihr das Gut, das ihr produziert. • Es gibt 3 Handelszonen: A, B und C. > In welcher Zone ihr euer Produkt tauschen dürft, erfahrt ihr vor jeder Runde durch die Auslosung der Handelskärtchen, auf denen auch eine Zahl notiert ist, z. B. A1, B2. • Ihr dürft nur in eurer Zone tauschen und nur mit dem/der Spieler*in, der/die die gleiche Zahl hat, z. B. Spieler*in B2 tauscht mit Spieler*in B2.

<p>tauschen. Die anderen Schüler*innen sind zwar in der gleichen Handelszone, dürfen aber nur mit dem/der Partner*in tauschen, der/die die gleiche Nummer auf ihrem/seinem Kärtchen hat. Der Grund der Handelszoneneinrichtung liegt darin, dass die Schüler*innen sich nicht unkontrolliert im Klassenraum treffen sollen, sondern in einer bestimmten Zone.</p> <p>Bsp.: Schüler*in lost Handelskarte C1:</p> <p>Der/die Schüler*in begibt sich in die Handelszone „C“ und kann dort mit dem/der anderen Mitspieler*in, die/der auch die Karte „C1“ gezogen hat, tauschen, wenn beide zum Tausch bereit sind.</p> <p>Nachdem die Protokollblätter (Anlage 2) ausgeteilt wurden, sollte auf Zwischenfragen der Schüler*innen eingegangen werden.</p> <p>Wichtig an dieser Stelle ist, dass die Lehrkraft alle Schritte erläutert, sodass sich dieser Spielablauf während der eigentlichen Spielphase automatisiert. Dann sollte man sich mit den Schüler*innen erneut im Sitzkreis treffen und dort die getätigten Tauschgeschäfte besprechen. Dabei wird dann auch erneut das Protokollblatt mit den konkreten Fällen erläutert.</p>	
<p><u>Möglichkeit 1:</u> Beide Schüler*innen wollen tauschen:</p> <p>Die Schüler*innen tauschen ihre Güter in Form der Kärtchen aus. Es wird im Verhältnis 1 zu 1 getauscht. Erhält ein*e Schüler*in ihr/sein Konsumgut, so gibt sie/er dieses in der Produktionsstätte ab (es wird also direkt konsumiert) und nimmt sich dort das ursprüngliche Produktionsgut für die nächste Runde. Sie/er schreibt sich 20 Punkte für das erfolgreiche Konsumieren und Produzieren auf und braucht keine Lagerkosten zu zahlen.</p> <p><u>Möglichkeit 2:</u> Beide Schüler*innen wollen nicht tauschen:</p> <p>In diesem Fall behalten beide Tauschpartner*innen ihre Güter und nehmen das Gut mit in die nächste Runde. Lagerkosten fallen an.</p> <p><u>Möglichkeit 3:</u> Beide Schüler*innen wollen tauschen, aber nur eine*r kann konsumieren:</p> <p>Wenn beide Schüler*innen tauschen möchten, eine*r durch den Tausch aber nicht das Konsumgut erhält, dass sie/er auch konsumiert, dann lagert sie/er das erhaltende Gut zu den gegebenen Lagerkosten und bietet es in der nächsten Runde wieder zum Tausch an (in der nächsten Runde werden neue Tauschpartner*innen gezogen).</p>	
<p>Erläutern Sie vor Spielbeginn die Tauschprämien/Lagerkosten:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Startpunktezahl beträgt 40 Punkte. Ein*e Schüler*in erhält 20 Punkte für den erfolgreichen Tausch. Für Schokolade wird 1 Punkt von der Startpunktezahl abgezogen. Für Brot werden 4 Punkte von der Startpunktezahl abgezogen. Für Fisch werden 9 Punkte von der Startpunktezahl abgezogen. 	
<p>Zu Beginn jeder Runde werden die Handelspartner*innen erneut gelost. Die Tauschpartner*innen treffen sich in den Handelszonen und können dort ihre Güter tauschen. Wichtig ist, dass das Protokollblatt (Anlage 2) nach jeder Runde ausgefüllt wird. Das Spiel beginnt.</p>	
<p>Es wird zwar eine*n Gesamtsieger*in geben, da aber bestimmte Spieltypen durch ihren Konsum benachteiligt sind, sollten auch die Sieger*innen der beiden anderen Spieltypen bekannt gegeben werden. Es bietet sich an, alle Schüler*innen für das Mitspielen zu belohnen.</p> <p>Im Anschluss daran sollten die Schüler*innen sich zu dem Spiel austauschen. Sie sollen sich zu ihrer Typeneinteilung äußern und positive sowie negative Rückmeldungen über das Spiel geben. Nach einer kurzen Pause bzw. in der Folgestunde werden die Leitfragen besprochen.</p>	
<p>Die zentralen Inhalte und Begrifflichkeiten des Experiments sollten den Schüler*innen nochmals anhand 3.1 WAS HABEN WIR GELERNT verdeutlicht werden.</p>	

3. UNTERRICHTSTHEMEN

3.1 WAS HABEN WIR GELERNT: BEGRIFFLICHKEITEN

Auf den Folien 10 bis 15 werden wichtige Begrifflichkeiten des Experiments erläutert:

3.1.1 BEDÜRFNISSE – BEDARF

Präsentation – Folie 10

Was haben wir gelernt...

Bedürfnisse:

Menschen haben unterschiedliche Bedürfnisse. Einige Bedürfnisse müssen wir befriedigen, um überhaupt überleben zu können → Grundbedürfnisse (z. B. Essen).

Weitere Bedürfnisse:

- Konsum- oder Luxusbedürfnisse: z. B. Schmuck, Parfüm
- kulturelle Bedürfnisse: Musik hören, Kinobesuch
- soziale Bedürfnisse: z. B. Zuwendung, Freundschaft
→ diese sind z. B. käuflich nicht erwerbbar

10

ZUSATZAUFGABE 1

Arbeitsmaterialien: Bedürfnisse – Bedarf Zusatzaufgabe 1 (Anlage 4 auf USB-Stick)



Infotext

Welche Arten von Bedürfnissen gibt es?

Menschen haben unterschiedliche Bedürfnisse. Einige Bedürfnisse müssen wir befriedigen, um überhaupt leben zu können. So braucht jeder Mensch Essen, Trinken, Kleidung und ein Dach über dem Kopf. Man spricht von Grundbedürfnissen. Daneben gibt es Dinge, die wir zwar nicht zum Überleben brauchen, die aber unser Leben sehr viel angenehmer und leichter machen: zum Beispiel Auto, Schmuck, Fernseher, Parfüm, Reisen. Diese Art von Bedürfnissen nennt man Konsum- oder Luxusbedürfnisse. Sicherlich verspüren Sie manchmal das Bedürfnis, Musik zu hören, einen Film im Kino anzuschauen oder sich auf andere Art und Weise zu unterhalten. In diesen Fällen befriedigen Sie kulturelle Bedürfnisse. Nicht alle Bedürfnisse lassen sich mit Geld stillen. Wenn man ein Bedürfnis nach Zuwendung oder Freundschaft hat, so kann man nicht einfach in das nächste Kaufhaus gehen. Gerade deswegen kann es manchmal schwierig sein, solche Bedürfnisse zu befriedigen. Diese Art von Bedürfnissen nennt man soziale Bedürfnisse.

Was beeinflusst Bedürfnisse?

Manche Bedürfnisse sind von Mensch zu Mensch verschieden. Sie werden beeinflusst:

- vom Lebensalter: Ein 13-jähriges Mädchen möchte am Wochenende in einen Freizeitpark, während seine Eltern vielleicht lieber eine Radtour unternehmen;
- von den geografischen Verhältnissen: Ein*e Jugendliche*r in Afrika hat manchmal andere Bedürfnisse als ein deutscher Jugendlicher;
- von der Kultur und Religion: Bewohner*innen einer Südseeinsel kleiden und ernähren sich anders als zum Beispiel Menschen in Ägypten;

- von äußeren Einflüssen: Was die Familie, Verwandte und Freund*innen denken, ist den meisten Menschen sehr wichtig. Sie orientieren sich in ihren Wünschen und Bedürfnissen an ihnen. Was sie haben, möchte man auch gerne besitzen;
- von der Werbung: Sie hat zum Ziel, Bedürfnisse zu beeinflussen und Wünsche nach ganz bestimmten Produkten zu wecken.

Aus Bedürfnissen wird Bedarf

Bedürfnisse führen dazu, dass wir den Drang verspüren, etwas zu unternehmen, um sie zu stillen: zum Beispiel an den Kühlschrank zu gehen, um zu essen, oder ein Geschäft aufzusuchen, um etwas zu kaufen.

Bedürfnisse, die zu Einkäufen führen, bezeichnet man als Bedarf. Dieser kann nur gedeckt werden, wenn wir ausreichend Geld zur Verfügung haben. Doch wir können nicht alles kaufen, was wir gerne möchten. Wir müssen deshalb mit unserem Geld gut wirtschaften und genau überlegen, welche Bedürfnisse für uns besonders wichtig sind.¹



Arbeitsaufträge

1. Nennen Sie die verschiedenen Bedürfnisse und erklären Sie die Unterschiede!
2. Wodurch unterscheiden sich Bedürfnisse von Bedarf?
3. Alle Unternehmen sind daran interessiert, stets den Bedarf nach neuen Produkten zu wecken. Diskutieren Sie, woran Sie erkennen können, ob Sie etwas tatsächlich brauchen!

ZUSATZAUFGABE 2

Arbeitsmaterialien: Bedürfnisse – Bedarf Zusatzaufgabe 2 (Anlage 5 auf USB-Stick)



Infotext

Stellen Sie sich vor, Sie nehmen an einer 14-tägigen Reise auf einem Segelschiff teil. Das Schiff wird Ihnen mit seiner Mannschaft zur Verfügung gestellt. Alles, was Sie zum Leben brauchen, müssen Sie mitnehmen. Da allerdings der Platz an Bord sehr begrenzt ist, können nur 20 Gepäckstücke mitgenommen werden.²



Arbeitsaufträge

1. Worauf können Sie verzichten, was brauchen Sie wirklich zum Leben?

• Zahnbürste	• Haarbürste	• Spielkarten
• Duschgel	• Sonnenschutzmittel	• Schreibblock
• Bikini/Badehose	• Schreibzeug	• Wecker
• Smartphone	• Fotoapparat	• Familienfoto
• Schlafsack	• Windjacke	• Zahnpasta
• Kopfkissen	• Jeans	• Radio
• Feuerzeug	• Unterwäsche	• Uhr
• Trinkwasser	• Seekarte	• Föhn
• Schuhe	• Taschenmesser	• Poster des Lieblingsstars
• Lebensmittel	• Gaskocher	• Strümpfe
• Taschenlampe	• Handtücher	• T-Shirts
• Bücher	• PlayStation	• Pullover
• Cola	• Heftpflaster	• Kartenspiel

2. Entscheiden Sie sich in Einzelarbeit für 20 Gegenstände, die Sie für wichtig halten!
3. Ordnen Sie Ihre ausgewählten Gepäckstücke den vier Bedürfnisarten (Grundbedürfnisse, kulturelle Bedürfnisse, soziale Bedürfnisse, Konsum- und Luxusbedürfnisse) zu!
4. Welche Bedürfnisse verlieren in Notsituationen ihre Bedeutung? Diskutieren Sie in der Klasse darüber!

¹ Mattes, Wolfgang u. a., Politik erleben. Braunschweig 2008, S. 134.

² Ebd., S. 135.

ZUSATZAUFGABE 3

Arbeitsmaterialien: Bedürfnisse – Bedarf Zusatzaufgabe 3 (Anlage 6 auf USB-Stick)



Infotext

In einem Tauschkreis oder Tauschring (z. B. Tauschzirkel, Zeittauschbörse, Nachbarschaftshilfeverein, Local Exchange Trading System (LETS), Talentemarkt) werden vorrangig Dienstleistungen, gelegentlich auch Waren, zwischen den Teilnehmer*innen getauscht.

Unterschieden wird zwischen:

- Zeitbörse: jede Tätigkeit wird als gleichwertig angesehen. Eine Stunde Baby-Sitting wird also genauso bewertet wie eine Stunde Rechtsberatung;
- Leistungsbörse: für „höher“ qualifizierte Tätigkeiten wird mehr angerechnet als für „einfache“. Allerdings ist die Spanne nicht so groß wie sonst üblich. Es kann sein, dass eine Maximalspanne von z. B. 2:1 festgelegt wird;
- freies Aushandeln: die Tauschpartner*innen handeln den Wert der zu tauschenden Sache oder Tätigkeit frei aus ohne Vorgaben vom Tauschring.

Nach Auffassung der Tauschringbefürworter*innen kann die selbst organisierte Form des Wirtschaftens in Tauschringen die Bedürfnisse der Teilnehmer*innen oft besser erfüllen als gewöhnlich. Sowohl Befürworter*innen als auch Kritiker*innen von Tauschringen weisen darauf hin, dass wichtige Lebensbereiche wie Wohnen und Erwerbsarbeit von Tauschringen praktisch nicht erfasst werden und die Ziele alternativen Wirtschaftens nur innerhalb eines ökonomischen und gesellschaftlichen Gesamtkonzeptes zu verwirklichen seien.³



Arbeitsaufträge

1. Welche der drei vorgestellten Tauschringvarianten verspricht Ihrer Meinung nach den größten Erfolg?
2. Nehmen Sie hierzu Stellung!

3.1.2 ANGEBOT UND NACHFRAGE

Präsentation – Folie 11

Was haben wir gelernt...

Angebot und Nachfrage



- Die Menge der Waren, die für einen bestimmten Preis zum Verkauf zur Verfügung steht, und der Grad an Kund*innenbedürfnis nach diesem Produkt zum entsprechenden Preis.
- Sie bestimmen den Markt nach einem einfachen Prinzip: Dienstleistungen und Güter bilden das Angebot. Die Nachfrage beschreibt die Bereitschaft der Kund*innen, diese Produkte und Dienstleistungen zu kaufen.

Quelle: <https://www.onpulsion.de/lexikon/angebot-und-nachfrage/>, letzter Zugriff: 19.12.2018

(Foto: © Diana_Drubig – Fotolia.com)

³ Vgl. Wikipedia, Stichwort „Tauschkreis“, URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Tauschkreis> [letzter Zugriff: 21.12.2018]

3.1.3 LAGERKOSTEN

Präsentation – Folie 12

Was haben wir gelernt...

Lagerkosten

Lagerkosten sind Kosten, die anfallen, wenn fertige Produkte und Teilprodukte über einen bestimmten Zeitraum aufbewahrt werden. Hierzu zählen die Lagerkapazität (Raum-, Heiz- und Stromkosten) aber auch anfallende Arbeiten wie Dokumentation und Logistik.

Dabei gibt es Güter, die sich ohne Probleme lagern lassen (Einrichtungsgegenstände, technische Geräte). Weitaus schwieriger ist es, Lebensmittel einzulagern, vor allem solche, die schnell verderblich sind (z. B. Fisch). Hier müssen dann auch hygienische Vorgaben beachtet werden (Kühlkette).

12

3.1.4 VOM TAUSCH- ZUM GELDHANDEL

Präsentation – Folie 13

Was haben wir gelernt...

Vom Tausch- zum Geldhandel



Im Laufe des Experiments wird deutlich, dass der Tauschhandel schnell an seine Grenzen stößt.

Nicht immer findet sich der/die gewünschte Partner*in, der/die das Produkt möchte, dass ich gerade anbiete.

→ Einführung des Geldes als Wertmittel

(Foto: © Artem Shadrin – Fotolia.com)

13

ZUSATZAUFGABE 1

Arbeitsmaterialien: Vom Tausch- zum Geldhandel Zusatzaufgabe 1 (Anlage 7 auf USB-Stick)



Infotext

Der Begriff „Geld“

Ursprünglich wurde Ware gegen Ware getauscht. Später wurden Waren in andere, leichter tauschbare Waren (z. B. Muscheln, ausgewählte Steine, Pelze, Vieh) getauscht (Warengeld). Das lateinische Wort pecunia (Geld) wird in der Regel von pecus (Vieh) abgeleitet. Historiker*innen führen dies darauf zurück, dass das erste römische Münzgeld den Wert eines Rindes verkörpern sollte. Andere Wissenschaftler*innen sehen darin die religiösen Wurzeln des Geldes als Ersatz für das Opfertier, das meist auf den Münzen abgebildet wurde. Das deutsche Wort für Geld stammt von dem mittelhochdeutschen Wort „Galt“ ab und bedeutet „unfruchtbares Vieh“. Weitere Deutungen vermuten die Herkunft des Wortes Geld von „abgelten“ oder „entgelten“, was „die Schuld bezahlen“ bedeutet. Geld bedeutet aber auch das, was „gilt“ und wer Geld hat, besitzt natürlich gleichzeitig viel „Geltung“.⁴



Arbeitsaufträge

1. Beschreiben Sie die Herkunft des Begriffes „Geld“ mit eigenen Worten!
2. Notieren Sie mit Hilfe Ihres/Ihrer Nachbar*in andere Ihnen bekannte Begriffe für Geld! Versuchen Sie, bei einigen Begriffen die Herkunft zu untersuchen!

ZUSATZAUFGABE 2

Arbeitsmaterialien: Vom Tausch- zum Geldhandel Zusatzaufgabe 2 (Anlage 8 auf USB-Stick)



Infotext

Das Papiergeld

Natürlich war es sehr umständlich, große Geldbeträge nur mit Münzen zu bezahlen. Zudem wurden in manchen Regionen die Metallvorräte knapp. Ein neues Zahlungsmittel musste her. Man bedruckte Scheine mit dem imaginären (vorgestellten) Wert des Zahlungsmittels. Diese gab man an das Volk aus. Natürlich waren die Menschen anfangs skeptisch, sollte doch von jetzt an ein einfaches Stück Papier das gewohnte Münzgeld, das ja schließlich auch einen Materialwert hatte, ersetzen. Das erste Papiergeld entdeckte Marco Polo 1024 in China. Dort war das Münzgeld besonders schwer und nicht viel wert. Die Menschen hinterlegten das Geld bei Händler*innen und bekamen dafür Quittungen, die die Münzen ersetzten. Chinesische Kaufleute verwendeten einheitliche Geldscheine mit festem Wert. Um Fälschungen vorzubeugen, wurden die Scheine nummeriert.

In Europa führten die Schweden das erste Papiergeld ein. Diese Banknoten waren ursprünglich Zahlungsverpflichtungen, die schriftlich dokumentiert wurden. Ab dem 18. Jahrhundert verbreiteten sich dann Geldscheine in ganz Europa.⁵



Arbeitsaufträge

1. Nennen Sie Gründe für die Einführung des Papiergeldes!
2. Nennen Sie Methoden, mit denen Geld heutzutage fälschungssicher gemacht wird!

⁴ Verändert nach Ellrich, Mirko, Infoblatt Geschichte des Geldes, Infothek Geographie, URL: <https://www.klett.de/alias/1036930>, Bearbeitungsdatum: 27.05.2012 [letzter Zugriff: 08.01.2019]

⁵ Ebd.

Was haben wir gelernt...

Geld

- Tauschmittel, mit dessen Hilfe Güter getauscht werden
- Für die Vermittlung von Käufen und Verkäufen ist das Geld als allgemein anerkanntes Zahlungsmittel in einer arbeitsteiligen Wirtschaft unentbehrlich.
- Geld als Wertmesser oder Recheneinheit: Mit Geld sind Güterwerte messbar und vergleichbar.
- Wertaufbewahrungsmittel: Mit Geld können Werte aufbewahrt und gespart werden und bei Bedarf in Güter umgetauscht werden.
- Wertübertragungsmittel: Mithilfe von Geld können Werte an andere Personen, z. B. durch Verkauf oder Schenkung, übertragen werden.

Quelle: <http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/lexikon-der-wirtschaft/19443/geld>, letzter Zugriff: 19.12.2018

14

ZUSATZAUFGABE 1

Arbeitsmaterialien: Geld Zusatzaufgabe 1 (Anlage 9 auf USB-Stick)

Infotext



Geld ist ein Zahlungsmittel, das durch den Staat eingeführt wurde und in seinem Verbreitungsraum allgemein akzeptiert wird. Mit Geld haben wir jeden Tag zu tun und unterschiedliche Gedanken stellen sich mit dem Wort ein. Die einen denken an Münzen und Scheine und die anderen wiederum an Geld verdienen, ausgeben, leihen und einkaufen. Geld bezeichnet also Einkommen, Zahlungsmittel, Vermögen und Kredit. Es spielt eine elementare Rolle in der Wirtschaftswelt und im alltäglichen Leben. Die Vorteile eines einheitlichen Tauschmittels liegen auf der Hand. Aspekte wie Lagerfähigkeit, leichte Transportierbarkeit und die Möglichkeit Werte aufzubewahren spielten bereits früh eine Rolle bei der Wahl des Materials. Außerdem können Verkauf und Kauf durch eine „Zwischentauschware“ wie Geld zeitlich und örtlich auseinander liegen. Das Geld erleichtert es, Waren und Dienstleistungen über Märkte zu leiten. Hier kann jeder seine Angebote machen und seinen Bedarf decken.⁶



Arbeitsaufträge

1. Nennen Sie Gründe, weshalb man Geld zum Handeln benutzt!
2. Überdenken Sie Ihren Tagesablauf. Wann haben Sie selbst etwas mit Geld zu tun?

ZUSATZAUFGABE 2

Arbeitsmaterialien: Geld Zusatzaufgabe 2 (Anlage 10 auf USB-Stick)

Infotext



Geschichte des Geldes

Über die Entstehungsgeschichte des Geldes gibt es die unterschiedlichsten Angaben und Quellen, die Aufschluss geben, wann, wo und in welcher Form Geld die Funktion als Zahlungsmittel übernommen hat.

⁶ Ebd.

Eines steht jedoch fest: die Entstehung der Zwischentauschware Geld reicht weit in das Altertum zurück. Bereits in der Steinzeit soll es einen regen Tauschhandel gegeben haben. Zwar wurde meistens Ware gegen Ware getauscht, trotzdem vermuten Wissenschaftler*innen, dass es auch schon „Zahlungsmittel“ gegeben haben soll. Vielleicht waren die Steinkeile ja auch Zahlungsmittel?

In allen Epochen war das Natural- oder Warengeld verbreitet. Vor allem in den ländlichen Gebieten bestand der Tauschhandel Ware gegen Ware auch nach der Erfindung des Münzgeldes noch weit bis in die Neuzeit weiter. Gold, Zigaretten und ähnlich wertvolle Objekte dienten in Zeiten, in denen das Vertrauen in das offizielle Geld gestört war, wie Krieg und Inflation, als Tauschmittel.

Man vermutet, dass das erste Geld, das um 4500 v. Chr. in Mesopotamien (heute südlicher Teil des Iraks) genutzt wurde, Silber war. Die ersten Preislisten stammen aus der Zeit um 1500 v. Chr. Auf ihnen war notiert, welche Preise für verschiedene Waren zu zahlen waren. In Ägypten wurde ein Zahlungssystem mit abgewogenem Metall wie Gold, Silber oder Kupfer entwickelt. Man zahlte mit Barren, Ringen oder ähnlichen Formen.

Das erste Metallgeld wurde 2000 v. Chr. im Mittelmeerraum eingeführt. Es war schwieriger zu fälschen und sein Wert war einfacher zu bestimmen. Vielleicht hat sich das Metallgeld deshalb so schnell ausgebreitet.

Um 700 v. Chr. prägte Perserkönig Darius die ersten Münzen. Sie bestanden aus einer Legierung aus Silber und Gold. Durch die Prägung mit Siegel, Stempel oder Bild war es sehr fälschungssicher. In der griechischen und römischen Welt verbreitete sich das geprägte Münzgeld schnell. Problematisch für den Handel waren die unterschiedlichen Münzsysteme der Länder.

Bis in das 20. Jahrhundert spielte das Münzgeld eine große Rolle in der Finanzwelt, hierbei jedoch als wertvolle Währungsmünzen, deren Nennwert genau dem Anteil des Edelmetalls entsprach. „Normale Münzen“ (Scheidemünzen) haben einen höheren Wert als der des enthaltenen Materials.⁷



Arbeitsauftrag

Erstellen Sie mit Hilfe des Textes einen Zeitstrahl, der die Entstehung des Münzgeldes verdeutlicht!

3.1.6 KONSUMGÜTER

Präsentation – Folie 15

Was haben wir gelernt...

Konsumgüter

- Sachgüter, die unmittelbar der Befriedigung menschlicher Bedürfnisse dienen und im Gegensatz zu den Investitionsgütern nicht als Produktionsmittel eingesetzt werden.

Unterschieden wird in

- Gebrauchsgüter (z. B. Wohnungseinrichtung oder Bekleidung), die über einen längeren Zeitraum nutzbar sind und
- Verbrauchsgüter (z. B. Lebensmittel), die nur einmal genutzt werden können.

Quelle: <http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/lexikon-der-wirtschaft/19840/konsumgueter>, letzter Zugriff: 19.12.2018

15

⁷ Ebd.

ZUSATZAUFGABE 1

Arbeitsmaterialien: Währung Zusatzaufgabe 1 (Anlage 11 auf USB-Stick)



Infotext

„Auf Mark und Pfennig“ – eine kurze Geschichte der deutschen Währung

Der „Pfennig“ blickt auf eine lange Geschichte zurück: Er war vom 8. bis zum 13. Jahrhundert die einzige _____ in Deutschland. Mit ihm war es einfach zu rechnen, denn es gab nur 1-Pfennig-Münzen. Als _____ hatte er einen viel größeren _____ als der uns noch bekannte Pfennig.

In der Folgezeit gab es eine Vielzahl „deutscher“ Münzen. Deutschland war in über _____ kleine Staaten zersplittert, von denen die meisten ihr eigenes Geld prägten. Bei einer Reise von München nach Hamburg musste man bis zu 30 verschiedene _____ in der Tasche haben, wollte man sich etwas kaufen.

Die Vielfalt wurde erst 1871 beendet. Mit der _____ wurde eine einheitliche deutsche Währung geboren: Die Mark zu _____, wie wir sie bis 2002 kannten. Die _____ gab es seit der Währungsreform von 1948, bis sie im Jahr 2002 vom Euro abgelöst wurde.⁸



Arbeitsauftrag

Setzen Sie die folgenden Wörter in die Lücken ein:

D-Mark – 300 – Währungen – Reichsgründung – 100 Pfennigen – „Silberpfennig“ – Münzsorte – Gegenwert



Lösung

„Auf Mark und Pfennig“ – eine kurze Geschichte der deutschen Währung (Lösung)

Der „Pfennig“ blickt auf eine lange Geschichte zurück: Er war vom 8. bis zum 13. Jahrhundert die einzige Münzsorte in Deutschland. Mit ihm war es einfach zu rechnen, denn es gab nur 1-Pfennig-Münzen. Als „Silberpfennig“ hatte er einen viel größeren Gegenwert als der uns noch bekannte Pfennig.

In der Folgezeit gab es eine Vielzahl „deutscher“ Münzen. Deutschland war in über 300 kleine Staaten zersplittert, von denen die meisten ihr eigenes Geld prägten. Bei einer Reise von München nach Hamburg musste man bis zu 30 verschiedene Währungen in der Tasche haben, wollte man sich etwas kaufen.

Die Vielfalt wurde erst 1871 beendet. Mit der Reichsgründung wurde eine einheitliche deutsche Währung geboren: Die Mark zu 100 Pfennigen, wie wir sie bis 2002 kannten. Die D-Mark gab es seit der Währungsreform von 1948, bis sie im Jahr 2002 vom Euro abgelöst wurde.⁹

⁸ Verändert nach Bundesverband deutscher Banken (Hrsg.), Das Geldbuch. Berlin 2003, S. 12.

⁹ Ebd.

ZUSATZAUFGABE 2

Arbeitsmaterialien: Währung Zusatzaufgabe 2 (Anlage 12 auf USB-Stick)

Grafik: **Die Euro-Länder**



Karte von Europa¹⁰



Arbeitsauftrag

Suchen Sie im Internet alle europäischen Länder heraus, die den Euro als offizielle Währung eingeführt haben! Zeichnen Sie diese in die Karte ein und notieren Sie die Namen!

ZUSATZAUFGABE 3 FÜR DIE OBERSTUFE

Arbeitsmaterialien: Währung Zusatzaufgabe 3 (Anlage 13 auf USB-Stick)



Infotext

Die europäische Währungsunion

Eine Währungsunion ist der freiwillige Zusammenschluss mehrerer Staaten mit dem Ziel, ihre unterschiedlichen Währungen gemeinsam abzuschaffen und einen gemeinsamen Währungsraum zu bilden. In der EU begann die Währungsunion nach einer langen Vorbereitung mit der Umstellung der nationalen Währungen auf den Euro am 1. Januar 1999. Als Bargeld kam der Euro am 1. Januar 2002 in Umlauf.

Nicht alle Mitgliedstaaten der EU gehören der Währungsunion an. Grund dafür sind strenge Kriterien, die über die Qualifikation eines Landes zur Eurozone entscheiden. Man nennt sie Konvergenzkriterien.

Nach diesen Kriterien müssen in einem Land, das der Eurozone beitreten will

- relative Preisstabilität herrschen,
- die Zinsen stabil sein,
- die Staatsverschuldung innerhalb bestimmter Grenzen liegen,
- der Wechselkurs der Währung gegenüber anderen EU-Währungen über einen

¹⁰ Bildnachweis: Westermann (Hrsg.), Heimat und Welt, Materialien zum Atlas. Braunschweig 2006, S. 3.2.

Beobachtungsraum von zwei Jahren stabil geblieben sein.

In den osteuropäischen Mitgliedsstaaten gilt der Beitritt zur Eurozone als attraktives Ziel. In Großbritannien, Dänemark und Schweden sieht es anders aus: Hier spricht sich in Umfragen die Mehrheit der Bevölkerung gegen den Euro aus.

Eurostaaten müssen strikte Haushaltsdisziplin wahren. Regierungen müssen eine übermäßige Neuverschuldung vermeiden. Die Grenze liegt bei 3 Prozent des Bruttoinlandsproduktes (BIP). Hält ein Staat den Stabilitätspakt nicht ein, so droht ihm zunächst eine Verwarnung durch einen „blauen Brief“, dann eine Geldstrafe.¹¹



Arbeitsaufträge

1. Erklären Sie den Begriff Währungsunion!
2. Erklären Sie, warum nicht alle EU-Mitglieder Mitglieder der Währungsunion sind!

ZUSATZAUFGABE 4 FÜR DIE OBERSTUFE

Arbeitsmaterialien: Währung Zusatzaufgabe 4 (Anlage 14 auf USB-Stick)



Infotext

Die Europäische Zentralbank – Hüterin des Euro

1999 wurde der neu eingerichteten Europäischen Zentralbank (EZB) mit Sitz in Frankfurt am Main die alleinige Verantwortung für die Geldpolitik in den Ländern der Währungsunion („Euroländer“) übertragen. Es gibt also keine deutsche oder französische Geldpolitik mehr. Die EZB ist unabhängig von Regierungen oder Organen der EU. Niemand darf ihr Weisungen erteilen. Ihre wichtigste Aufgabe besteht darin, über die Stabilität des Euro zu wachen. Das Ziel der Preisstabilität hat Vorrang vor allen anderen Aufgaben.

Euro können nur auf Weisung der EZB gedruckt und in Umlauf gebracht werden. Sie darf den Regierungen keine Kredite zur Finanzierung von staatlichen Aufgaben geben.¹²



Arbeitsauftrag

Beschreiben Sie die Aufgaben der EZB (Europäische Zentralbank)!

¹¹ Verändert nach Mattes, Wolfgang u. a., Politik erleben. Braunschweig 2008, S. 302.

¹² Ebd.

ZUSATZAUFGABE

Arbeitsmaterialien: Jugendliche und Konsum Zusatzaufgabe (Anlage 15 auf USB-Stick)

Grafik: **Wie kommt es zur Verschuldung Jugendlicher? – Der Schuldenberg**



Der Schuldenberg¹³



Arbeitsaufträge

1. Auf den Steinen des Schuldenberges finden Sie einige Ursachen für die Verschuldung von Jugendlichen. Wählen Sie drei Steine aus, die Sie für besonders wichtig halten! Formulieren Sie zu jedem Stein einen Text, in dem Sie erklären, wie das Stichwort auf dem Stein zur Verschuldung von Jugendlichen führen kann!
2. Was kann man tun, um den Schuldenberg abzutragen oder gar nicht erst entstehen zu lassen? Sammeln Sie für jeden Stein Vorschläge!

¹³ Bildnachweis: nach Mattes, Wolfgang u. a., Politik erleben. Braunschweig 2008, Schöningh-Verlag, Text- und Bildrechte, Paderborn 2009, S. 143.