

Aufgabenset 1 (Lernaufträge zur Spielauswertung für alle Schultypen – Austausch und Reflexion)

A. In der Gruppe: Aufträge nach Beendigung des Spiels

- 1) Besprechen Sie folgende Fragen in der Gruppe und halten Sie die wichtigsten Punkte schriftlich fest.
- a) Wer hat das Spiel gewonnen?

- b) Was waren die wichtigsten Gründe für den Sieg dieser Person? Formulieren Sie 2 oder 3 konkrete Vermutungen.

B. In der Klasse: Zusammentragen der Ergebnisse

- 2) Vergleichen Sie die Ergebnisse der verschiedenen Gruppen miteinander.
- a) Diskutieren Sie in der Klasse, welche Gründe verantwortlich waren für den Sieg.

- b) Wie viele Punkte einzelne Spielende holen können, hängt massgeblich von den Entscheidung der Gruppe ab. Bilden Sie Sätze, die diesen Zusammenhang wiedergeben. Ergänzen Sie dazu die folgenden «Je...desto...»- Sätze:

Je _____ eine Gruppe den Buchstaben _ als Tauschmittel festlegt, desto _____ Tauschmöglichkeiten eröffnen sich den einzelnen Spielenden.

Je _____ Tauschmöglichkeiten Spielende haben, desto _____ ist es für sie, Buchstaben und somit Punkte zu sammeln.

C. Individuell: Reflexionen zum Spiel und Transfer in die Realität

3) **Der Buchstabe X und die Funktion von Geld**

- a) Vergleichen Sie das Spiel mit einem realen Markt, an welchem Waren getauscht werden, und erläutern Sie, welche spezielle Funktion der Buchstabe X im Spiel BOB übernimmt.

- b) Geld übernimmt eine Reihe von Funktionen. Ordnen Sie für jede Funktion die zugehörige Definition zu.

Tauschmittel:

Recheneinheit:

- c) Erläutern Sie für beide Geldfunktionen, ob X im Spiel diese Funktion erfüllt und begründen Sie ihre Antwort.

4) **Die Rolle von sinkenden Transaktionskosten**

- a) Welche Bedingungen müssen in den nachfolgenden Szenarien erfüllt sein, damit Sie einen gewünschten Buchstaben kriegen? Ergänzen Sie die untenstehende Tabelle.

Szenario A: In ihrer Gruppe akzeptiert niemand den Buchstaben X als Tauschmittel. Es werden lediglich verschiedene Buchstaben untereinander getauscht.

Szenario B: Einige Mitglieder Ihrer Gruppe akzeptieren den Buchstaben X als Tauschmittel, andere nicht.

Szenario C: Alle Mitglieder Ihrer Gruppe akzeptieren den Buchstaben X als Tauschmittel.

Szenario A	Szenario B	Szenario C

- b) Wie einfach ein Austausch von Buchstaben ist, hängt von den damit verbundenen Transaktionskosten ab. Lesen Sie die untenstehende Definition von Transaktionskosten.

Definition Transaktionskosten:

Kosten des Austausches von Gütern. Damit ist nicht der Preis des gehandelten Gutes gemeint, sondern der durch die Transaktion (= den Tausch) zusätzlich anfallende Aufwand (z. B. Informations-, Verhandlungs-, Abwicklungs- und Kontrollaufwand).

Bei welchen Szenarien sind die Transaktionskosten am tiefsten? Ordnen Sie die zu den Szenarien gehörenden Buchstaben den Zahlen (1: am tiefsten; 3: am höchsten) zu.

Szenario A:

Szenario B:

Szenario C:

c) Begründen Sie Ihre Antwort aus Auftrag 4b).

5) **Der Übergang von der Autarkie über eine Tausch- zur Geldwirtschaft**

a) Ordnen Sie jeder Wirtschaftsform die zugehörige Definition zu.

Autarkie (Selbstversorgung):

Tauschwirtschaft:

Geldwirtschaft:

b) Wie zeigen sich die Wirtschaftsformen im Spiel «BOB»? Geben Sie stichwortartige Erklärungen für jede Wirtschaftsform und erläutern Sie, inwiefern im Spiel eine Entwicklung von der Autarkie über eine Tausch- zu einer Geldwirtschaft stattfindet.

6) **Knacknuss**

Wenn in einer Gruppe der Buchstabe X als Tauschmittel eingesetzt wird, nimmt in der Regel der Wert eines Buchstabens – wie E – ausgedrückt in X im Verlauf des Spiels stetig zu.

Während man in den ersten Runden meist nur ein X für ein E hergeben muss, kostet ein begehrter Buchstabe in der letzten Runde oft fünf X oder mehr.

Hier sind zwei ökonomischen Phänomene am Werk. Welche? Erklären Sie.