

# GELD UND TAUSCH

## Aufgabenset 1A

Leitfragen zur Auswertung des Spiels BOB

1. Vergleichen Sie das Spiel mit einem realen Markt, an welchem Waren getauscht werden, und überlegen Sie: Welche spezielle Funktion übernimmt der Buchstabe X im Spiel BOB?

---

---

2. Erklären Sie, inwiefern im Spiel eine Entwicklung von der Autarkie (Selbstversorgung) über eine Tausch- zu einer Geldwirtschaft stattfindet.

---

---

---

3. Systemtests mit dem Spiel BOB zeigen: Wird in einer Gruppe X konsequent als Tauschmittel eingesetzt, erzielen Spielende durchschnittlich 110 Punkte. Ohne den Einsatz von X sind es nur rund 80 Punkte. Weshalb bringt die Verwendung von X solche Vorteile?

---

---

---

---

---

4. Welche Geldfunktionen (Tauschmittel, Recheneinheit, Wertaufbewahrungsmittel) übernimmt X im Spiel?

---

---

---

# GELD UND TAUSCH

Aufgabenset 1A

5. Warum bietet sich der Buchstabe X besonders an, die Rolle von Geld zu übernehmen?

---

---

6. Was ist wichtiger, damit X seinen Nutzen als Geld entfalten kann: Dass es pro X möglichst viele Punkte gibt oder dass X von allen Spielenden beim Tauschen akzeptiert wird?

---

---

---

---

7. Welche Gründe sprechen dafür, dass die Vorteile einer Geldwirtschaft in der realen Welt noch grösser sind als im Spiel BOB?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# GELD UND TAUSCH

## Aufgabenset 1A

8. Warum kann man X im Spiel als Warengeld bezeichnen? Unter welchen Voraussetzungen wäre X Papiergeld oder sogar Buchgeld?

---

---

---

---

---

9. Nehmen Sie an, die Anzahl X würde mitten im Spiel wiederholt verdoppelt. Bei jeder Verdoppelung der Anzahl X würde dafür der Wert halbiert (von einem Siegpunkt pro X auf einen halben Punkt pro X usw.). Wäre dies vorteilhaft für die Spielenden? Welchem Phänomen würde dieser Vorgang in der realen Welt entsprechen?

---

---

---

---

---

---