

Unsere Wirtschaft

Verständlich erklärt an einem Tag

Handbuch für Kursleiter



Unsere Wirtschaft

Verständlich erklärt an einem Tag

Kursübersicht.....	3
Konzepte und Fachbegriffe.....	5
Einführung.....	6
Spiel 1 - Veranschaulichung der Produktion eines Bleistifts.....	10
Spiel 2 - Produktionsfortschritt.....	19
Spiel 3 - Das Handelsspiel.....	33
Abschlussdiskussion.....	38

PROMETHEUS - Das Freiheitsinstitut ist eine Denkfabrik, die sich der Verbreitung freiheitlichen Denkens widmet und den Wert der Selbstverantwortung in unserer Gesellschaft stärken will.

PROMETHEUS setzt sich ein für die Stärkung der Zivilgesellschaft, für eine freiheitliche Wirtschaftsordnung, die Herrschaft des Rechts, den Rückbau eines paternalistischen Staates und will zum Aufbau einer freien Gesellschaft beitragen.

Weitere Informationen unter www.prometheusinstitut.de



Die Marktwirtschaft ist in entscheidendem Maße an der Entwicklung von dynamischen Gesellschaften beteiligt. Obwohl sie uns enorme Vorteile bringt, kennen leider viel zu wenige die Bedeutung und Vorteilhaftigkeit des Marktes, der in Nachkriegsdeutschland für den Wohlstand gesorgt hat, den wir heute genießen. Es ist von zentraler Bedeutung für unsere Gesellschaft, dass in Deutschland ein Grundverständnis für wirtschaftliche Zusammenhänge besteht.

Dieser Kurs kann ohne ökonomisches Vorwissen der Kursleiter und der Teilnehmer durchgeführt werden. Das Handbuch bietet Ihnen alles, was Sie zur Durchführung brauchen.

Während dieses Kurses werden Sie folgendes vermitteln können:

- *Eine Einführung ökonomischer Grundkonzepte*
- *Eine lebhafte Simulation von Märkten*
- *Die Herausforderungen von staatlicher Wirtschaftsplanung*
- *Die wichtige Rolle von Unternehmern in der Gesellschaft*
- *Den Zusammenhang zwischen wirtschaftlicher Freiheit und persönlicher Charakterbildung*

Wichtige Merkmale dieses Kurses

- *Der Kurs dauert drei bis fünf Stunden; je nachdem, wie viel Zeit Sie für Diskussionen und Videos lassen.*
- *Der Kurs ist für eine Gruppengröße von 16 bis 64 Teilnehmern gedacht, kann aber ohne Probleme auch für alle Gruppen ab acht Teilnehmern genutzt werden.*
- *In diesem Kurs lernt man insbesondere durch Interaktionen. Das Wirtschaftsgeschehen wird auf spielerische Art und Weise schematisch dargestellt.*
- *Kein Teilnehmer oder Kursleiter muss vor der Teilnahme über Fachwissen verfügen.*
- *Dieser Kurs richtet sich an Teilnehmer jeden Alters, ist aber vor allem für den Gebrauch mit Schülern und Jugendlichen geeignet.*

Vorbereitung des Kurses

Dieses Handbuch enthält alle benötigten Informationen, damit Sie die Themen erfolgreich vermitteln können.

Schritt 1: Machen Sie sich mit den zur Verfügung gestellten Materialien vertraut.

Teilnehmeranleitung

Spielmaterialien

Schritt 2: Drucken Sie alle benötigten Unterlagen für Ihre Teilnehmer aus.

Schritt 3: Bereiten Sie die Materialien für Spiel drei vor.



Folgendes müssen Sie wissen:

Raumvorbereitung: Die Teilnehmer werden auf zwei Gruppen aufgeteilt. Stellen Sie sicher, dass das in Ihrem Raum gut möglich ist.

Videovorbereitung: Falls Sie Videos zeigen möchten, bereiten Sie die Technik vor.

Spielvorbereitung: Bereiten Sie die Materialien für die Spiele 1, 2 und 3 vor.

Schritt 1: Trennen Sie die ausgedruckten Spielmaterialien von Spiel 1 und 2 nach Teams.

Schritt 2: Legen Sie die Land-, Arbeits- und Kapitaltransaktionsformulare im Zimmer aus. Die ausgeschnittenen Karten müssen bei den jeweiligen Formularen liegen.

Schritt 3: Trennen Sie die Regelblätter der verschiedenen Teams. Zu Beginn der jeweiligen Runde von Spiel 2 werden Sie diese Blätter verteilen. Die Niveaukarten werden Sie ebenfalls in Spiel 2, allerdings nach jeder Runde verteilen.

Gebrauch dieser Anleitung

Die in der Schriftart „normal“ gedruckten Teile des Handbuchs stehen so auch in den Handreichungen für die Teilnehmer.

Die in der Schriftart „kursiv“ sind Anweisungen, Tipps, Argumentations- und Formulierungsvorschläge für Sie. Texte, die Sie im Laufe des Kurses vortragen müssen (z. B. Regeln) sind „unterstrichen“ gedruckt.

Herzlich Willkommen!

Herzlich Willkommen zu dem Kurs „Unsere Wirtschaft – verständlich erklärt an einem Tag“! In diesem Kurs werden wir einiges über grundlegende wirtschaftliche Konzepte lernen. Sich mit Wirtschaft auszukennen, kann inspirieren und faszinieren. Wirtschaft handelt vom Leben. Es geht darum, wie Menschen miteinander leben und zum gegenseitigen Vorteil zusammenarbeiten können. Es geht aber auch darum, wie Wohlstand vermehrt und Armut bekämpft werden kann.

Wir werden diese Ideen anhand verschiedener Aktivitäten und Diskussionen kennenlernen. Am Ende des Kurses wirst Du erklären können, wie wirtschaftliche Freiheit die Menschen dieser Welt befähigt und stärkt.

Übersicht

Heute werden wir anhand von drei verschiedenen Spielen einige wichtige ökonomische Konzepte kennenlernen. Im ersten Spiel werden wir uns in Teams zusammenschließen, um einige Grundkonzepte der Wirtschaft besser zu verstehen. Im zweiten Spiel zeigt sich uns an einem Modell der Volkswirtschaft, wie Waren und Dienstleistungen entstehen. Im dritten und letzten Spiel sehen wir mithilfe der bis dahin gelernten Konzepte, dass Handel allen beteiligten Menschen großen Wohlstand schaffen kann. In den ersten beiden Spielen wirst Du Gutscheine gewinnen können, die du im dritten Spiel gegen echte Preise eintauschen kannst. Pass also in den Vorträgen und Diskussionen gut auf, damit du in den ersten beiden Spielen möglichst gute Ergebnisse erzielen kannst! Je besser Du in den ersten beiden Spielen bist, desto mehr kannst Du Dir im dritten kaufen.

Plan

- Begrüßung und Eröffnungsdiskussion (30 Minuten)
- Spiel 1: Veranschaulichung der Produktion eines Bleistifts (45 Minuten)
- Spiel 2: Produktion von Bleistiften (60 – 120 Minuten)
- Spiel 3: Handelsspiel (45 Minuten)
- Abschlussdiskussion (30 Minuten)



Konzepte und Fachbegriffe

Hier siehst Du eine Liste von Fachbegriffen, die wir heute definieren werden. Lies die Liste durch und markiere alle Begriffe, die Dir unbekannt sind.

Volkswirtschaftslehre, Knappheit, Wahl, Wertschätzung, Abwägungen, Anreize, Freiwilliger Tausch, Handelsgewinne, Arbeitsteilung und -spezialisierung, Spontane Ordnung, Institutionen, Eigentumsrechte, Rechtsstaatlichkeit, Wissensproblem, Sichtbares und Unsichtbares, Unternehmertum

Lassen Sie den Teilnehmern etwas Zeit zum Durchgehen der Liste.

Unsere Ziele heute

Nach dem Vollenden dieses Kurses kannst Du

- grundlegende wirtschaftliche Konzepte verstehen;
- Grundlagen der Funktionsweise vom Markt verstehen;
- die Probleme zentralisierter Planung beschreiben;
- die wichtige Rolle von Unternehmertum in der Gesellschaft erkennen;
- die Verbindung zwischen Individuen, Märkten und der Zivilgesellschaft erkennen.

Einführung

In dieser Einführungsdiskussion erklären wir wirtschaftliche Vorgänge und verdeutlichen, warum sie für uns nützlich sein können.

Fangen wir an!

Unser Ziel heute ist es, zu verstehen, wie ein Markt es schafft, unsere Zufriedenheit zu erhöhen, während er gleichzeitig die Zufriedenheit anderer erhöht. Wenn wir etwas von Wirtschaft verstehen, können wir erkennen, wie uns das am besten gelingen kann.



Gemeinsame Werte

Menschen sind sehr unterschiedlich, aber wir alle haben trotzdem auch eine ganze Reihe von Gemeinsamkeiten. Erinnere Dich daran, als Du das letzte Mal auf einem viel besuchten öffentlichen Platz warst. Wenn Du Dich umgesehen hast, wirst Du erkannt haben, dass die allermeisten wie anständige Leute wirkten, die – genau wie Du – möchten, dass es ihren Familien, ihrem Umfeld und der Gesellschaft im Ganzen möglichst gut geht. Sie können es nicht ertragen, notleidende Menschen zu sehen und möchten, dass Menschen in Notsituationen Hilfe erhalten. Wir alle haben diese Ziele, wir alle wünschen uns Wohlstand für die Menschheit!

Was für Eigenschaften braucht eine Gesellschaft, um Wohlstand und Zufriedenheit zu erlangen?

Notieren Sie die sinnvollen Vorschläge. Hier sind Schlagworte, die genannt werden könnten. Die fett gedruckten sollten genannt werden, wenn nicht von Ihrer Gruppe, dann von Ihnen selbst.

Wohlstand, Ordnung, Kooperation, Harmonie, Chancen, Verantwortungsbewusstsein, Freiheit, Charakter, Gemeinschaft, materieller Reichtum, Frieden, Toleranz, Respekt, Produktivität, Gleichheit, Gerechtigkeit, Ehrlichkeit, Gutmütigkeit, Gesundheit

Das ist eine gute Liste! Die Werte, bei denen wir uns alle einig waren, nennen wir unsere gemeinsamen Werte. Man fragt sich jetzt vielleicht, warum alle Leute sich ständig über wirtschaftliche Themen streiten, wenn alle sich einig sind. Das liegt daran, dass wir uns zwar über die Ziele einig sind, aber nicht über die Wege, auf denen wir unsere Ziele am besten erreichen. Wie sehen Politik und Regeln aus, die uns unseren Zielen näherbringen? Welche Regeln würden unsere Situation nur verschlechtern? Wenn wir den Markt besser verstehen, können wir auch besser erkennen, wie wir unsere gemeinsamen Werte erreichen können.

Tugenden und Charakter

Viele der Werte, die wir genannt haben, sind solche, die wir an unseren Mitmenschen schätzen. Diese Eigenschaften nennen wir Tugenden. Ein Mensch mit vielen Tugenden hat einen guten Charakter.

Ist ein guter Charakter angeboren oder wird er im Laufe des Lebens entwickelt?

Ein guter Charakter wird nicht angeboren, sondern im Laufe des Lebens geprägt. Alle Entscheidungen, die wir treffen, haben Auswirkungen auf unseren Charakter. So wie Muskeln trainiert werden müssen, müssen auch unsere moralischen Fertigkeiten mit der Zeit aufgebaut werden und dürfen nicht vernachlässigt werden.

Das Wählen zwischen verschiedenen Wegen

Im Lauf der Geschichte gab es verschiedenste Ideen, wie man mehr Wohlstand in einer Gesellschaft erreichen kann. Diese Ansätze können in zwei verschiedene Gruppen aufgeteilt werden: Die einen halten zentralisierte Planung für richtig; die anderen denken, der Markt sei die bessere Wahl. Es gibt gravierende Unterschiede zwischen wirtschaftlichen Systemen. Führt der Markt zu Wohlstand oder zu Armut? Und wohin führt die zentrale Planung?



Die Vergangenheit verstehen

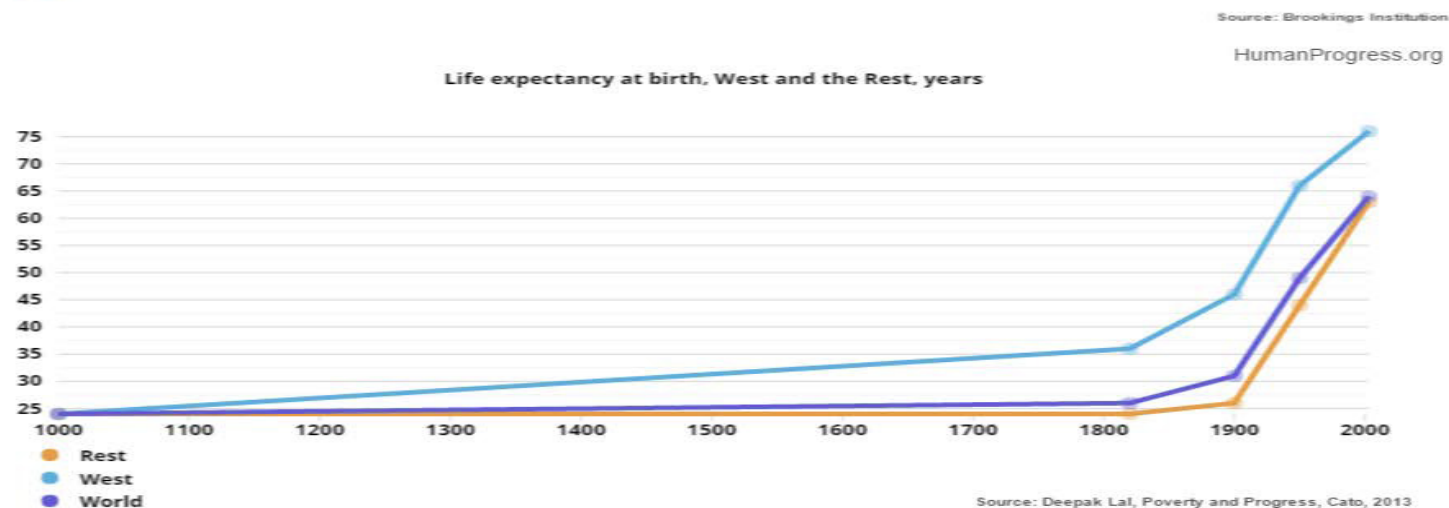
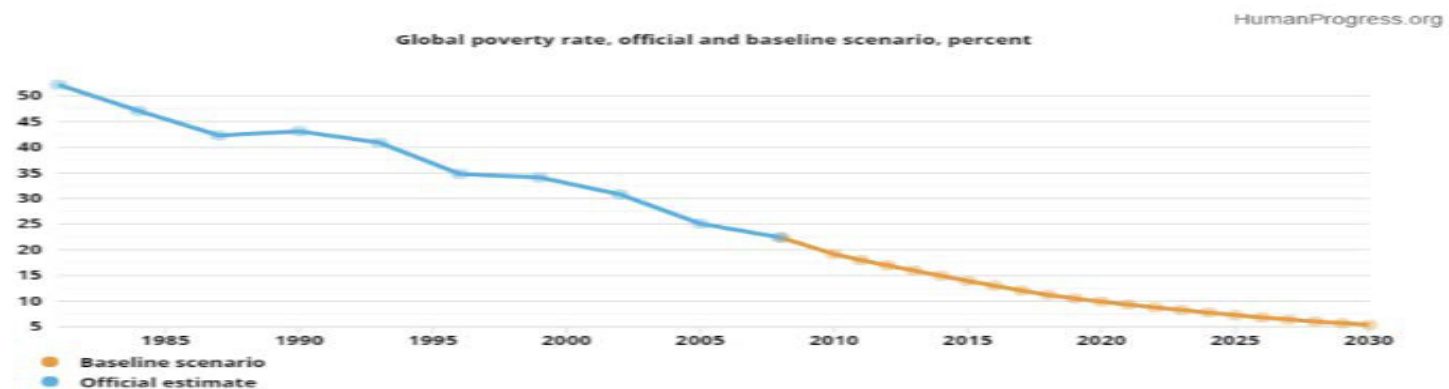
Um entscheiden zu können, welchen Weg wir vorziehen, müssen wir zuerst verstehen, wo wir stehen und wie es dazu kam. Wenn wir das Funktionieren von Wirtschaft besser verstehen, hilft uns das nicht nur im Blick auf die Zukunft, wir finden auch einen besseren Zugang zur Vergangenheit. Vor allem können wir verstehen, warum in bestimmten Epochen der Geschichte die einen arm und die anderen wohlhabend waren.

Würdet Ihr lieber als schwerreicher Mensch vor 400 Jahren leben oder als einfacher Arbeiter heute? Lassen Sie die Teilnehmer jetzt entscheiden und begründen, was ihnen lieber wäre. Gehen Sie auf Vorteile (prachtvolle Schlösser, viele Diener ...) und Nachteile (Medizin, Technik, weniger Auswahl an Essen, Reisen ...) ein, die man als reicher König hatte. Erklären Sie dann, wie es dem Großteil der Bevölkerung damals ging und wie es heutzutage einfachen Arbeitern im Vergleich zu früher geht. Beschreiben Sie sowohl eher grundlegende Fortschritte (Wassertoiletten, elektrisches Licht ...) als auch spezielle (Internet, Smartphones, Impfungen ...). Außerdem sollte deutlich gemacht werden, dass das Leben ungerecht war, dass viele Kriege geführt wurden und dass die große Mehrheit der Bevölkerung keinen Zugang zu Bildung hatte.

Fragen Sie die Teilnehmer, was sie in ihrem Leben am liebsten machen und diskutieren Sie, ob das vor 400 Jahren möglich war. Lassen Sie die Teilnehmer nach der Diskussion all dieser Aspekte per Handzeichen angeben, zu welcher Zeit sie lieber leben würden. Wenn Ihr mit Euren Großeltern redet, werden Sie wahrscheinlich oft sagen, dass es Euch heute viel besser geht als ihnen in ihrer Kindheit. Was meint Ihr, was dazu beigetragen hat, dass Euer Lebensstandard heute viel höher ist als ihrer damals? Was hat das für wirtschaftliche Ursachen?

In den letzten 200 Jahren sind die Reichen in der Tat immer reicher geworden. Doch relativ gesehen haben vor allem die Armen vom wirtschaftlichen Wachstum profitiert. Der Weltbank zufolge lebten 2015 weniger als 10 % der Weltbevölkerung in extremer Armut, bis 2030 soll die extreme Armut gar besiegt worden sein.

In den letzten Jahrzehnten, die von der Globalisierung und der Öffnung der Weltwirtschaft geprägt waren, hat die Armut sich in einem Ausmaß verringert wie nie zuvor. Der Lebensstandard schnellte in ungeahnte Höhen und außerdem schließt die Lebenserwartung der ärmeren Länder mehr und mehr zu der entwickelter Länder auf.



Source: Deepak Lal, Poverty and Progress, Cato, 2013



Die Marktwirtschaft vs. Zentrale Planung

Wird der Wohlstand der Menschen in Zukunft weiter wachsen, vielleicht sogar schneller als bisher? Oder könnte es zu einem Stillstand oder sogar zu einem Abschwung kommen? Es liegt an den Entscheidungen, die Ihr alle in der Zukunft machen werdet.

Um zu untersuchen, wie wir unsere Ziele am besten erreichen, beschränken wir uns zuerst auf die wichtigsten Ziele Wohlstand, Harmonie, Kooperation und Ordnung.

Zentrale Planung entsteht dort, wo einige wenige Menschen Entscheidungen für andere treffen. In manchen Gesellschaften versucht die Regierung, komplizierte wirtschaftliche Entscheidungen auf Basis des Willens der Bevölkerung zu treffen. Einige Beispiele für Entscheidungen, die in einer Planwirtschaft getroffen werden: Wer bekommt dieses Auto? Wer darf im Urlaub ans Meer? Welcher Arzt hat über die Weihnachtsfeiertage frei? Welcher Bäcker übernimmt die Frühschicht ab zwei Uhr in der Nacht? Wie groß ist der Fernseher, den die Menschen haben sollen? Da alles mit viel Aufwand geplant wird, könnte man davon ausgehen, dass alles ordentlich und harmonisch abläuft.

In einer Marktwirtschaft gibt es ebenfalls ökonomische Planung, aber jeder plant für sich selbst. Es gibt keine zentrale Planung oder Gestaltung. Alle wirtschaftlichen Entscheidungen sind persönliche und freiwillige. Das heißt aber nicht, dass jeder tun und lassen kann, was er will. Jeder muss bestimmten Grundregeln folgen, vor allem muss jeder die Freiheiten der anderen akzeptieren genau wie die privaten Eigentumsrechte. Welcher Bäcker welche Schicht übernimmt, müssen die Bäcker unter sich entscheiden. Jeder Besitzer einer Ware muss selbst entscheiden, an wen er sie verkauft.

Da niemand einen umfassenden Plan anfertigt, könnte man meinen, dass die Marktwirtschaft zu Chaos führt. Wie Planwirtschaft und Marktwirtschaft in der Praxis funktionieren, sehen wir später in unserem ersten Spiel.

Zivilgesellschaft

Bevor wir zum ersten Spiel kommen, eine kurze Bemerkung zum Gemeinwesen. Nicht alles im sozialen Leben dreht sich um die wirtschaftliche Produktion. Die Zivilgesellschaft ist ebenfalls sehr wichtig. Familie, Religionsgemeinschaften, Hilfsorganisationen und Vereine haben großen Einfluss auf unser Leben. Die Zivilgesellschaft bringt dem Einzelnen Hilfe und Sicherheit. Also müssen wir beim Vergleich verschiedener wirtschaftlicher Systeme auch die Auswirkungen auf die Zivilgesellschaft berücksichtigen. Entwickelt die Zivilgesellschaft sich unter zentraler Planung oder in der Marktwirtschaft am besten?



Spiel 1 – Veranschaulichung der Produktion eines Bleistifts

„Einfach? Gleichwohl weiß nicht eine einzige Person auf dem Boden dieser Erde, wie ich hergestellt werde.“

Leonard E. Read, Ich, der Bleistift

Beschreibung des Spiels

Wie Leonard Read in seinem Aufsatz „Ich, der Bleistift“ erklären auch wir das Funktionieren und Kooperieren in der Marktwirtschaft am Beispiel der Bleistiftproduktion. Selbst an der Herstellung dieses scheinbar so gewöhnlichen Produktes sind viele, viele Menschen beteiligt, die sich untereinander in der Regel nie kennenlernen werden. Aus welchen Ländern kommen die Materialien heutzutage. Dass Menschen aus aller Herren Länder gemeinsam an der Herstellung arbeiten, lässt den gesamten Prozess noch viel eindrucksvoller erscheinen.

In dem Spiel teilen Sie die Gruppe in zwei Mannschaften ein, von denen die eine die Markt- und die andere die Planwirtschaft modelliert. Sagen Sie den Teilnehmern nicht, welche Wirtschaftsform ihre Gruppe repräsentiert. Die Gruppen sollen Bilder des Fertigungsprozesses in die richtige Reihenfolge bringen. Beim Marktwirtschaftsteam stehen Hinweise auf der Rückseite, die bei der Koordination der Zusammenarbeit helfen. Die Hinweise stehen für privates Wissen der Marktteilnehmer, das sich an bestimmten Orten sammelt. Wenn beide Mannschaften mit dem Sortieren fertig sind, erzählen sie die Geschichte, die ihre Bilder darstellen.

Vorbereitende Diskussion des Spiels

Was sind die Bestandteile eines Bleistifts? Welche Arbeiten, Materialien und Werkzeuge werden zur Herstellung dieser Bestandteile verwendet? Was wiederum ist zur Herstellung dieser nötig

Nehmt Euch als Gruppe fünf Minuten Zeit, um alle verwendeten Arbeiten und Materialien aufzulisten.

Lassen Sie den Teilnehmern Zeit und warten Sie ihre Antworten ab.

Das klingt alles sehr kompliziert und in den nächsten Spielen werden wir sehen, dass es sogar noch viel komplizierter ist.

Jeder einzelne Fertigungsschritt baut auf der Mitarbeit von Tausenden auf. Alle arbeiten unabhängig voneinander und doch am selben Ziel: der Herstellung eines Bleistifts. Klingt das nach Harmonie, Ordnung und Kooperation?

Beachtet, dass dies alles ohne ein Internationales Komitee zur Fertigung von Bleistiften abläuft, sondern nur durch die Entscheidungen der Einzelnen entsteht. Denkt jetzt an Waren, die komplizierter sind als ein Bleistift: Eure Handys beispielsweise benötigen die Mitarbeit von noch viel mehr Menschen (die im Handy verarbeiteten Rohstoffe, die Entwicklung der Software, der Betrieb des Handynetzes, die Angestellten im Elektronikladen, die Betreiber der besuchten Internetseiten ...)

Das alles scheint dafür zu sprechen, dass die Marktwirtschaft tatsächlich funktioniert, sogar bei wesentlich komplizierteren Produkten als einem gewöhnlichen Bleistift.

Was hingegen wären die Folgen der Errichtung einer Planwirtschaft? Kennt Ihr eine Planwirtschaft? Wisst ihr, ob es dort Probleme im wirtschaftlichen Ablauf gab?

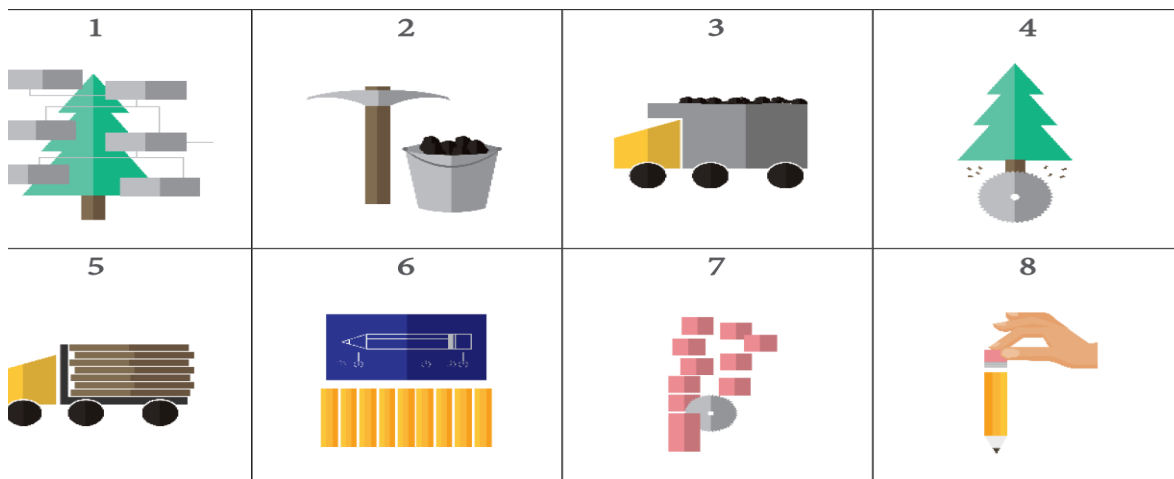


Spielanweisungen

1. Teilen Sie die Gruppe so ein, dass Teams aus acht Personen entstehen. Die Hälfte der Teams soll blau sein, die andere orange. Bei wenigen Teilnehmern müssen Sie unter Umständen ein Team zuerst das orangene und dann das blaue Spiel spielen lassen.
2. Teilen Sie die Bilder gemischt an die jeweiligen Mannschaften aus.
3. Lesen Sie die folgenden Anweisungen laut vor:
 - a. Während des ersten Teils des Spiels ist das Reden verboten.
 - b. Jeder erhält ein Bild und sieht sich dies genau an, ohne dabei den anderen mitzuteilen, was sich für Informationen auf der Rückseite seiner Karte befinden.
 - c. Auf der Vorderseite befindet sich ein Bild. Auf der Rückseite ist ein Hinweis mit einer kurzen Erzählung. Die Gruppen sollen die Bilder in die richtige Reihenfolge bringen, indem sie sich gegenseitig nur die Bilder zeigen. Die Hinweise und die Erzählungen dürfen nicht mit den anderen geteilt werden.
 - d. Auf mein Zeichen fangt ihr damit an, die Bilder zu sortieren. Die erste Mannschaft, die die richtige Reihenfolge gefunden hat, erhält vier Gutscheine, die sie anschließend nutzen kann.
 - e. Das erste Bild ist das Bild der Tanne als Stammbaum. Das ist der einzige Tipp, den Ihr erhalten werdet!
 - f. Im orangenen Team ist derjenige, der dieses Bild hat, der zentrale Planer. Seine Mitspieler müssen ihm der Reihe nach ihre Hinweise zeigen. Der Planer muss dann seine Mitspieler in die richtige Reihenfolge bringen. Seine Mitspieler dürfen aber nur ihm ihre Hinweise zeigen, vor der übrigen Mitspielern müssen sie die Hinweise weiter verheimlichen.
 - g. Im blauen Team darf niemand seine Hinweise mit den anderen teilen. Alle sortieren sich selbst so, wie sie es für richtig halten.
 - h. Wenn Ihr denkt, dass Eure Mannschaft die richtige Reihenfolge gefunden hat, dürft Ihr Euch melden. Ich überprüfe das dann. Währenddessen darf das andere Team nicht weiterarbeiten.
 - i. Los geht's!
4. Beobachten Sie die Mannschaften und achten Sie darauf, dass während Ihrer Kontrolle des Ergebnisses die andere Mannschaft nicht weiterarbeitet.
5. Sobald die erste Gruppe ein richtiges Ergebnis hat, soll die andere dieses Ergebnis nachstellen.
6. Lassen Sie das Gewinnerteam (in der Regel das blaue) seine Geschichte auf der Rückseite der Karten vollständig vorlesen. (Sollte widererwarten das orangene Team gewinne, fängt trotzdem das blaue Team mit dem Vorlesen an.)
7. Lassen Sie jetzt das Verliererteam seine nun korrigierte, richtige Fassung vorlesen.
8. Geben Sie jedem für die gute Arbeit vier Gutscheine, allen aus dem Gewinnerteam aber noch einen zusätzlichen dafür, dass sie schneller waren.



Hier finden Sie die richtige Reihenfolge der Bilder: (Die ausgedruckten Blätter jeweils in der Hälfte knicken)



Hier finden Sie die Hinweise und Erzählungsabschnitte, die die Teilnehmer auf ihren Karten finden. Helfen Sie den Teilnehmern bei Verständnisfragen.

Blaue Mannschaft (Marktwirtschaft) – Spiel 1:

Karte 1

- Hinweis: Mit Deiner Karte beginnt unsere Geschichte. Die nächste bildet die Ausrüstung einer Graphit-Mine ab.
- Erzählung: Ich bin ein Bleistift – ein ganz gewöhnlicher hölzerner Stift, den jeder, der schreiben kann, nutzt. Ich, ein ganz gewöhnlicher Bleistift, verdiene jedoch trotzdem Deine Bewunderung, was ich Dir im Folgenden beweisen werde. Ich habe eine wichtige Lehre zu erteilen und kann diese besser erteilen als ein Flugzeug oder eine Waschmaschine es je könnte. Das liegt daran, dass ich vermeintlich so einfach bin. Einfach? Gleichwohl weiß nicht eine einzige Person auf dem Boden dieser Erde, wie ich hergestellt werde. Das hört sich fantastisch an, nicht wahr? Besonders wenn klar wird, dass viele Milliarden meiner Art jedes Jahr weltweit hergestellt werden.

Karte 2

- Hinweis: Dein Bild folgt dem des Stammbaums. Wenn das Graphit die Mine verlässt, wird es mit Lastern transportiert.
- Erzählung: Mein Familienstammbaum beginnt tatsächlich mit einem echten Baum, einem von gerader Maserung, der im Norden Finnlands wächst. Nun stell Dir all die Sägen und Lastwagen, Seile und zahllose andere Geräte vor, die beim Fällen und Abtransportieren dieser Stämme bis an die Eisenbahnlinie gebraucht werden. Denk an all die Menschen und ihre zahllosen Fertigkeiten, die für die Fabrikation erforderlich sind: den Abbau des Eisenerzes, die Herstellung des Stahls und seine Weiterverarbeitung zu Sägen, Äxten und Motoren. Ja, unzählige, tausende Menschen hatten Hand angelegt bei jeder Tasse Kaffee und jedem Frühstück, das die Holzfäller zu sich nehmen.

Karte 3

- Hinweis: Nachdem das Graphit abgebaut ist, wird es in Deinen Lastwagen verfrachtet. Als nächstes wird ein Baum gefällt.
- Erzählung: Die Baumstämme werden zu einem Sägewerk geschifft. Kannst Du Dir die Menschen vorstellen, die Fahrzeuge, Schienen und Eisenbahnen bauen und dazugehörige Kommunikationssysteme konstruieren und installieren? Viele Tausend Arbeiter gibt es, die für gelungene Transporte sorgen.



Karte 4

- Hinweis: Dein Bild befindet sich zwischen den beiden Lastwagen. Der erste ist mit Graphit befüllt und der zweite mit Holz.
- Erzählung: Denk an die Arbeit im Sägewerk. Die Baumstämme werden in kleine, bleistiftlange Stäbe mit dem Durchmesser von einem halben Zentimeter geschnitten. Diese werden in der Trocknungsanlage getrocknet und dann gefärbt. Wieviel Können, Sachkenntnis und Fertigkeiten sind erforderlich für das Färben, Trocknen, das Bereitstellen der Hitze, des Lichtes, der Energie, der Förderbänder, Motoren und all der weiteren Dinge, die ein Werk benötigt! Jawohl, und nicht zu vergessen die Männer, die den Beton für die Meiler des Kraftwerks gießen, das die Energie bereitstellt!

Karte 5

- Hinweis: Dein Bild kommt nach dem Fällen des Baumes und vor der Planung der Bleistifte.
- Erzählung: Dann einmal in der Bleistiftfabrik angekommen bekommt jeder Stab acht Rillen von einer komplizierten Maschine, nach der eine weitere Maschine das Blei in jeden zweiten Stab füllt, Klebstoff aufträgt und darauf einen zweiten Stab legt – sozusagen ein Blei-Sandwich daraus macht. Sieben Brüder und ich werden von diesem sicher verfestigten Holzsandwich mechanisch geschnitzt.

Karte 6

- Hinweis: Dein Platz in der Geschichte ist zwischen dem Holzlastwagen und dem Schneiden der Radiergummis.
- Erzählung: Mein „Blei“ selber ist kompliziert und ist überhaupt kein Blei. Der Graphit wird in Sri Lanka gefördert. Nun bedenke auch diese Bergbauarbeiter und die Handwerker, die all ihre vielen Werkzeuge herstellen, sowie die Hersteller der Papiersäcke, in denen der Graphit verschifft wird, die Bindfadenhersteller für das Verschnüren der Säcke und die Hafenarbeiter, die die Säcke auf die Schiffe verfrachten so wie die Schiffbauer. Auch die Leuchtturmwärter entlang der Route halfen bei meiner Geburt und ebenfalls die Hafenlotsen.

Karte 7

- Hinweis: Deine Karte stellt den Arbeitsschritt nach der Planung der Bleistifte und vor der Fertigstellung dar.
- Erzählung: Der Graphit wird mit Ton aus einer Grube in Sachsen-Anhalt gemischt, wobei Ammoniumhydroxid in dem Veredelungsprozess benutzt wird. Nach der Bearbeitung mit zahlreichen Maschinen erscheint die Mixtur schließlich als endloser Strangpressling und wird wie von einem Würstchenfleischwolf in entsprechende Länge geschnitten, dann getrocknet und mehrere Stunden bei über 1000 ° C gebacken. Um ihre Festigkeit und Glätte zu erhöhen, werden die „Bleie“ dann mit einer heißen Mischung behandelt, die Wachs aus der Ukraine und hydrierte natürliche Fette enthält.

Karte 8

- Hinweis: Direkt nach dem Zurechtschneiden der Radiergummis zeigt Dein Bild die Vollendung des Bleistifts.
- Erzählung: Mein Holz erhält sieben Lackschichten. Kennst Du alle Bestandteile des Lacks? Wer denkt, dass die Anbauer von Rizinusbohnen und die Raffineure des Öls daran mitwirken? Das tun sie! Nun, sogar die Prozesse, durch die der Lack seine schöne gelbe, rote oder grüne Farbe erhält, beinhalten die Fähigkeiten und Fertigkeiten von mehr Menschen als man zählen kann!

Orangene Mannschaft (Planwirtschaft) – Spiel 1:

Karte 1

- Hinweis: Mit Deiner Karte beginnt unsere Geschichte. Die nächste bildet die Ausrüstung einer Graphitmine ab.
- Erzählung: Schau die Gravur an! Es handelt sich um einen Film, der seine Form erhält, indem Hitze auf Kohlenstoffschwärze aufgebracht und mit Harzen gemischt wird. Wie stellt man Harze her, und was, bitte, ist Kohlenstoffschwärze? Bedenke all die Menschen, die Zink und Kupfer abbauen und die, die mit ihrem Können glänzendes Messingblech aus diesen Naturprodukten herstellen. Die schwarzen Ringe dort auf meiner Messingmanschette sind schwarzes Nickel. Was ist schwarzes Nickel, und wie wird es aufgetragen? Die gesamte Geschichte, warum die Mitte meiner Manschette kein schwarzes Nickel enthält, würde seitenweise Erklärungen erfordern.

Karte 2

- Hinweis: Dein Bild folgt dem des Stammbaums. Wenn das Graphit die Mine verlässt, wird es mit Lastern transportiert.
- Erzählung: Nun kommt meine krönende Glorie, das Stück, das die Menschheit zum Ausradieren von Fehlern benutzt, die sie mit mir macht. Es handelt sich um ein gummiartiges Produkt, das durch Reaktion von Rapsöl aus Frankreich mit Schwefelchlorid entsteht. Gummi hingegen wird im Gegensatz zur landläufigen Meinung nur für zusammenfügende, bindende Zwecke verwendet. Dann sind da auch noch zahlreiche vulkanisierende und beschleunigende Stoffe: Der Bimsstein kommt aus Italien, und das Pigment, das dem Radierer die Farbe verleiht, ist Cadmiumsulfid.

Karte 3

- Hinweis: Nachdem das Graphit abgebaut ist, wird es in deinen Lastwagen verfrachtet. Als nächstes wird ein Baum gefällt.
- Erzählung: Möchte jetzt noch jemand meine frühere Behauptung in Frage stellen: Keine Einzelperson auf dieser Erde weiß, wie ich hergestellt werde? Es verhält sich in der Tat so, dass Millionen menschlicher Wesen ihre Hand bei meiner Herstellung anlegen und ein jedes nur ganz wenige der anderen kennt. Es gibt keinen einzigen Menschen unter all diesen Millionen, auch nicht die Managerin der Bleistiftfirma, der mehr als ein winziges, unendlich kleines Teilchen Wissen beiträgt. Der einzige Unterschied zwischen dem Bergbauarbeiter, der Graphit in Sri Lanka abbaut, und dem Holzfäller in Finnland ist die Art des Wissens. Weder der Kumpel noch der Holzfäller ist entbehrlicher als der Chemiker in der Fabrik oder der Arbeiter auf dem Ölfeld, weil Paraffin ein Nebenprodukt von Mineralöl ist.

Karte 4

- Hinweis: Dein Bild befindet sich zwischen den beiden Lastwagen. Der erste ist mit Graphit befüllt und der zweite mit Holz.
- Erzählung: Hier zeigt sich nun eine erstaunliche Tatsache: Weder der Arbeiter auf dem Ölfeld noch der Chemiker oder der Graphitförderer, weder der Mann, der den Ton absticht, noch diejenigen, die die Arbeit auf den Schiffen, Zügen oder Lastwagen verrichten bzw. diese Dinge herstellen, auch nicht derjenige, der die Maschine bedient, die mein bisschen Metall rändelt und auch nicht die Managerin der Firma: keiner erledigt seine spezielle Aufgabe, weil er mich haben will. Jeder dieser Leute interessiert sich weniger für mich als vielleicht ein Kind im ersten Schuljahr. Tatsächlich haben von dieser enormen Menschenmenge manche noch nie einen Bleistift gesehen und wissen ihn auch nicht zu benutzen. Ihre Motivation ist ganz anders als meine. Vielleicht ist es so etwas: Jeder von diesen Millionen begreift, dass er seine ganz kleine Fähigkeit und Fertigkeit im Austausch für die Waren und Dienste einsetzen kann, die er benötigt oder sich wünscht. Ich, der Bleistift, mag unter diesen Waren sein oder auch nicht.



Karte 5

- Hinweis: Dein Bild kommt nach dem Fällen des Baumes und vor der Planung der Bleistifte.
- Erzählung: Eine Tatsache ist noch erstaunlicher. Es gibt keine Führungspersönlichkeit, niemanden, der diese zahllosen Aktionen veranlasst oder straff leitet, die mich hervorbringen. Stattdessen finden wir eine „Unsichtbare Hand“ am Werk.

Karte 6

- Hinweis: Dein Platz in der Geschichte ist zwischen dem Holzlastwagen und dem Schneiden der Radiergummis.
- Erzählung: Ich, der Bleistift, bin eine komplexe Kombination von Wundern: ein Baum, Zink, Kupfer, Graphit usw. Aber zu diesen Wundern, die sich in der Natur offenbaren, kommt ein noch außerordentliches Wunder hinzu: der Aspekt menschlicher schöpferischer Energien – Millionen winziger Wissensselemente, Fähigkeiten, die sich natürlich und spontan als Antwort auf menschliche Bedürfnisse und Wünsche ergeben und das in Abwesenheit jeglicher menschlicher Führungspersönlichkeit!

Karte 7

- Hinweis: Deine Karte stellt den Arbeitsschritt nach der Planung der Bleistifte und vor der Fertigstellung dar.
- Erzählung: Wenn man sich klar darüber wird, dass sich diese Fähigkeiten natürlich, ja automatisch zu kreativen und produktiven Mustern als Antworten auf menschliche Notwendigkeiten und Erfordernisse zusammenfügen, d.h. ohne Zutun staatlicher oder sonstiger zwingender Führung, dann besitzt man ein absolut wesentliches Merkmal der Freiheit: den Glauben an freie Menschen. Freiheit ist unmöglich ohne dieses Vertrauen.

Karte 8

- Hinweis: Direkt nach dem Zurechtschneiden der Radiergummi zeigt Dein Bild die Vollendung des Bleistifts.
- Erzählung: Die Lehre, die ich zu erteilen habe, ist: Lasst alle kreativen Energien unbehindert. Organisiert die Gesellschaft nur insoweit, dass sie in Harmonie mit dieser Botschaft handelt. Die Rechtsordnung der Gesellschaft soll alle Hindernisse so gut wie möglich entfernen. Erlaubt diesen kreativen Fähigkeiten frei zu fließen. Habt Vertrauen zu freien Männern und Frauen, sie werden für die „Unsichtbare Hand“ empfänglich sein. Dieses Vertrauen wird bestätigt werden: Ich, der Bleistift, so scheinbar simpel ich auch bin, biete das Wunder meiner Erzeugung als einen praktisch anwendbaren Glaubensbeweis.



Diskussion nach dem Spiel

Denken wir kurz darüber nach, was wir aus diesem Spiel gelernt haben!

1. Welches der beiden Teams stellte die Marktwirtschaft dar, welches die Planwirtschaft? Warum?
 - *Die blaue Mannschaft stellte die Marktwirtschaft dar, die orangene die Planwirtschaft.*
2. Das blaue Team hat gesiegt, obwohl es im Gegensatz zum orangenen keine zentrale Kontrolle hatte. Warum hat das blaue Team gewonnen?
 - a. *Das blaue Team bestand aus Mitgliedern, die allesamt eigene Informationen hatten. Jeder durfte entsprechend seiner eigenen Information handeln und sich mit den anderen koordinieren.*
 - b. *Im orangenen Team dagegen musste der Planer alles entscheiden, der keinen so leichten Zugriff auf die wichtigen Informationen hatte. Das erschwerte die Koordination.*
 - c. *Das benötigte Wissen in einer Volkswirtschaft über alle Wünsche und Bereitschaften ist auf alle Individuen verteilt. Es ist dem Planer nie möglich, das gesamte Wissen aufzutreiben. Dieses Problem nennen wir das Wissensproblem.*
3. Das Spiel hat die wirkliche Bleistiftproduktion extrem vereinfacht dargestellt. Die echte Welt ist nicht nur viel komplizierter, sondern verändert sich außerdem ständig. Denkst Du, dass dadurch das Wissensproblem des Planers größer oder kleiner wird? Was würde passieren, würde ein zentraler Planer die Produktion der Bleistifte leiten? Warum?
 - a. *Die höhere Komplexität der Produkte würde das Problem vergrößern.*
 - b. *Alle Einzelnen haben privates Wissen über Ihre Bedürfnisse, die sich im Laufe der Zeit sogar noch verschieben. Der Planer kann nicht alle Informationen der Millionen an der Bleistiftproduktion Beteiligten kennen, schon gar nicht kann er die Veränderungen im Laufe der Zeit immer mitkriegen.*
 - c. *In diesem Spiel war es schwer für den Planer, in einer komplexen Wirtschaft ist es unmöglich. In einer Planwirtschaft könnte der Fertigungsablauf mit all seinen verschiedenen Schritten niemals so reibungslos und günstig ablaufen.*
4. Das blaue Team wirkte zeitweise chaotisch. Niemand leitete das Geschehen und trotzdem lief alles recht geordnet, kooperativ, harmonisch und effektiv ab. Alles funktionierte. Wenn Ordnung aus den Interaktionen von vielen Menschen entsteht, aber nicht bewusst so geplant wurde, sprechen wir von spontaner Ordnung. Andere Beispiele für spontane Ordnungen sind Sprache, Sitten, Moral und Mode.
 - *Lassen Sie die Teilnehmer erklären, warum die oben genannten Beispiele die Kriterien spontaner Ordnung erfüllen.*



5. Was hältst Du von der Aussage, dass kein einziger Mensch weiß, wie man einen Bleistift herstellt?
- a. *Unzählige Menschen haben an der Fertigung des Bleistifts mitgewirkt.*
 - b. *Während der sehr komplexen Fertigung tragen alle Individuen ein kleines bisschen dazu bei, dass ihr Wissen aufgenommen wird. Niemand hat allerdings genug Wissen, um den ganzen Prozess zu übernehmen. Der Holzfäller weiß zum Beispiel nicht, wie man den Radierer an dem Stift befestigt, etc.*
 - c. *Alleine die Tatsache, dass die Materialien aus völlig verschiedenen Herkunftsländern und Kontinenten stammen, macht die Produktion durch einen Einzelnen de facto unmöglich.*
6. Wenn Du wüsstest, wie man einen Bleistift herstellt, würdest Du Deine Zeit dann damit verbringen? Warum?
- a. *Ich habe keine Ahnung, wie genau man einen Bleistift herstellt. Weder weiß ich, wie man Bäume fällt, noch, wie ich das nötige Graphit aus einer Mine fördern kann. In der Zeit, in der ich einen Bleistift herstellen könnte, könnte ich viel mehr machen, was mir Spaß bereitet.*
 - b. *Um die unzähligen Materialien zu beschaffen, müsste ich viel in der Welt herumreisen. Außerdem könnte ich keine Größenvorteile in der Produktion nutzen und hätte viel größere Kosten. Die Spezialisierung senkt diese Kosten.*
7. Vernachlässigen wir gerade aber nicht den persönlichen Charakter? Verantwortungsbewusstsein ist eine wichtige Tugend. Denkst Du, dass Du lernst, verantwortungsvoll zu sein, wenn Du täglich nur den Anweisungen eines Planers folgst? Oder würdest Du Verantwortungsbewusstsein eher dann entwickeln, wenn Du selbst entscheidest, welche Materialien Du wie produzierst und an welcher Stelle der Arbeitsteilung Du Dich einsortierst?
- *Um verantwortungsbewusst zu werden, muss man Verantwortung tragen. Das geschieht, wenn man Entscheidungen bezüglich seiner Arbeitswahl, seines Lebensstils, seiner Einkäufe trifft.*
8. In der Marktwirtschaft gibt es großangelegte Kooperationen zwischen Fremden. Heißt das, dass Kooperation auf kleiner Ebene, zwischen Freunden und Nachbarn, dadurch nicht mehr möglich ist?
- *In einer freien Gesellschaft sind alle möglichen Formen von Kooperation und Hilfe möglich. Deswegen entstehen in freien Gesellschaften zum Beispiel auch viele private Hilfsorganisationen, die sich um Bedürftige kümmern.*



Grundkonzepte

Bevor wir fortfahren, fassen wir kurz die Grundkonzepte zusammen, die dem Verstehen des wirtschaftlichen Verhaltens dienen.

1. Worum geht es in der Wirtschaft?
 - Um menschliches **Verhalten**, wenn **Entscheidungen** eine Rolle spielen.
2. Menschliches Verhalten, das Entscheidungen beinhaltet, wird Handlung genannt. Menschen handeln, wenn
 - sie unzufrieden mit der aktuellen Situation sind;
 - sie sich vorstellen können, wie man **ein besseres Ergebnis** für sie erreicht;
 - sie glauben, dass ihr Handeln zu ihrem erwünschten Resultat führen wird.

Beachte: Menschen haben bestimmte Absichten bei ihren Handlungen, wissen allerdings nicht immer exakt, was ihre Handlungen für Folgen haben, sondern machen gelegentlich Fehler.

3. Wieso fragen Ökonomen bei der Beurteilung von Aktivitäten „... verglichen mit was?“
 - Alle ökonomischen Fragen entstehen aus dem Phänomen der Knappheit. Knappheit existiert, weil wir in einer Welt mit **begrenzten Mengen an Gütern** leben, die alternative Verwendungsmöglichkeiten haben. Unsere Wünsche und Bedürfnisse sind praktisch **unbegrenzt**.
 - Die bestehende Knappheit nötigt uns, Entscheidungen zu treffen, da nicht all unsere Wünsche **zugleich** erfüllt werden können.

Beachte: Knappheit ist unvermeidlich. Knappheit und Armut sind nicht dasselbe. Abwesenheit von Armut bedeutet, dass der Lebensstandard ein gewisses Grundniveau erreicht hat. Armut kann besiegt werden, Knappheit nicht.

- Weil wir mit dem elementaren Problem der **Knappheit** konfrontiert sind, müssen wir Entscheidungen treffen und jede Entscheidung beinhaltet Abwägungen.

Ergebnisse des ersten Spiels

- Spontane Ordnung entsteht, wenn sich aus den Handlungen vieler Individuen eine Ordnung bildet.
- Wissensprobleme bestehen, weil das nötige Wissen zur Lösung ökonomischer Probleme auf viele Individuen verteilt ist.
- Kein einzelnes Individuum hat genug Informationen, um einen Bleistift herzustellen. Erst dann, wenn viele Menschen weltweit zusammenarbeiten, entstehen die Produkte, die unser Leben bereichern.



Spiel 2: Produktionsfortschritt

Beschreibung:

Das Ziel dieses Spiels ist es, die eigene Wohlfahrt zu erhöhen, während man gleichzeitig die Zufriedenheit der anderen erhöht. Du erreichst gemeinsam mit Deiner Gruppe Fortschritt.

Wir simulieren in diesem Spiel, wie die Wirtschaft funktioniert. Du wirst verschiedene Ressourcen kombinieren, um Bleistifte zu produzieren, die Dir dann letztendlich Gutscheine einbringen. Deine produzierten Bleistifte bringen nicht nur Dir selbst Vorteile, sondern sorgen auch dafür, dass Deine Gruppe schneller in den Genuss der Vorteile wirtschaftlichen Wachstums kommt.

Anweisungen:

1. Teilen Sie den bestehenden Mannschaften wieder die Farben Orange und Blau zu.
2. Verteilen Sie die Materialien an die Gruppen. Jeder Gruppe sollte vier Produktionsblätter, acht vollständige Sätze von Bleistiftkomponenten und 90 Gutscheine haben. Die Bleistiftkomponenten werden während des Spiels gekauft und Gutscheine werden erworben. Die Spieler sollten nur Gutscheine nutzen, die sie im ersten Spiel verdient haben. Setzen Sie die Gruppen nicht zu weit auseinander, damit die Teilnehmer auf die Idee kommen können, zwischen den Gruppen zu handeln. Eventuell wollen Sie darauf hinweisen, dass Handel zwischen den Gruppen eine Option ist.

Legen Sie die Übersichten über die Transaktionen von Arbeit, Kapital und Land auf einen Tisch, den beide Gruppen erreichen können. Jede Transaktion soll dort festgehalten werden und die Spieler sollen sich alle der Reihe nach zum Eintragen in die Übersichten anstellen. Die Gutscheine sollen bei beiden Teams wie in einer „Bank“ vor ihnen auf dem Tisch liegen. Wenn etwas gekauft wird, gehen die entsprechenden Gutscheine an die Bank. Wenn etwas hergestellt wurde, werden die entsprechenden Gutscheine aus der Bank entnommen. Die in der zweiten Runde fälligen Steuern gehen auch an die Bank. Es muss klar sein, dass jeder Spieler nur für sich selbst Transaktionen vornehmen kann und nicht im Auftrag eines anderen handeln darf.

3. Lesen Sie der Gruppe die folgenden Anweisungen vor:
 - a. Im Fertigungsprozess nutzen wir verschiedene Ressourcen, um die Bleistifte herzustellen. Die Ressourcen, die zur Produktion von Gütern genutzt werden, heißen Produktionsfaktoren. Drei klassische Produktionsfaktoren sind Boden, Kapital und Arbeit. Boden beinhaltet die Grundstücke, auf denen produziert wird, beispielsweise auch Minen, aus denen Rohstoffe abgebaut werden. Kapital umfasst alle von Menschen hergestellten Güter, die zur Produktion verwendet werden, wie zum Beispiel Werkzeuge und Maschinen. Arbeit ist die Menge aller geleisteten Arbeitsstunden der Angestellten.
 - b. Dieses Spiel besteht aus drei Runden, die alle verschiedene Regeln haben, die ich Euch zu Beginn jeder Runde mitteile.
 - c. Während dieses Spiels werdet Ihr die Produktionsfaktoren (Arbeit, Kapital, Boden) kombinieren, um die Bestandteile eines Bleistifts (Graphit, Holz, Radiergummi, Aluminium) herzustellen. Für die Gesellschaft in dem Spiel sind Bleistifte das einzig Wichtige. Die Bleistifte stehen sinnbildlich für alle Güter, die die Menschen einer Gesellschaft nachfragen.



- d. Ihr seid wieder in Teams eingeteilt. Ihr habt alle individuelle Ziele und Mannschaftsziele. Als Einzelner versuchst Du, so viele Gutscheine wie möglich zu erhalten, und als Team wollt Ihr eine moderne Wirtschaft werden. Es gibt zusätzliche Vorteile daraus, dass Eure Gruppe neue Niveaus an Fortschritt erreicht.
- e. Die Gutscheine und die Bleistifte und Bleistiftkomponenten, die Ihr fertiggestellt habt, dürft Ihr von einer Runde mit in die nächste Runde nehmen.

4. Dies sind die Vorteile der verschiedenen Stufen im Fortschritt (den jeweiligen Zustand erst nach dem Erreichen durch das Team vorlesen).

- a. Wir fangen an in einer kaum entwickelten Volkswirtschaft, in der die durchschnittliche Lebenserwartung 49 Jahre beträgt. 28 % der Kinder sind mangelernährt und jedes 20. Kind stirbt in den ersten fünf Jahren. Die Menschen leben von wenigen Euro pro Tag und zwei Drittel des Einkommens werden für Essen ausgegeben. Nur etwa 2 % des Einkommens werden für Bildung ausgegeben und ein Großteil der Bevölkerung kann nicht lesen.
- b. Wir können uns aus dieser Armut zum Glück befreien: Deine Mannschaft kann eine Niveau 1 – Plakette erhalten, nachdem sie zwei Bleistifte produziert hat. Für das Erreichen dieses Niveaus erhält jeder in Deiner Mannschaft einen Gutschein. Ihr könnt jetzt Elektrizität nutzen und dadurch produktiver arbeiten. Es leben nur noch wenige Menschen in Armut und die Lebenserwartung ist auf 72 Jahre gestiegen. Zwei Drittel der Bevölkerung erlangen nun einen Schulabschluss.
- c. Deine Mannschaft erhält eine Niveau 2 – Plakette, nachdem sie insgesamt vier Bleistifte produziert hat. Jetzt besitzen die meisten Menschen Kühlschränke, Waschmaschinen oder sogar Autos. Die Lebenserwartung ist auf 78 Jahre gestiegen und es gibt Fernseher in jedem Wohnzimmer, Fleisch für jeden und alle haben einen Schulabschluss. Alle Mannschaftsmitglieder erhalten einen Gutschein.
- d. Nach dem Fertigstellen des sechsten Bleistifts seid Ihr eine Wirtschaft vom höchsten Niveau. Die Lebenserwartung ist noch weiter angestiegen, die Bildung reicht so weit, dass große Teile der Bevölkerung sogar studieren können. Die Menschen können es sich leisten, Urlaub zu nehmen, und moderne Technologien erhalten Einzug in den Alltag der Menschen. Auch beim Erreichen des dritten Niveaus erhaltet Ihr einen Gutschein.

5. Jetzt kann die erste Runde beginnen. Teilen Sie die Regeln für die erste Runde aus.



Regeln der ersten Runde:

- In der ersten Runde habt ihr zehn Minuten, um Eure Bleistifte zu fertigen. Stellt euch weiterhin vor, dass die Bleistifte symbolisch für alles stehen, was in der Wirtschaft hergestellt wird.
- Für jede hergestellte Bleistiftkomponente, die Du auf dem Produktionsblatt ablegst, erhältst Du fünf Gutscheine.
- Die Produktionsfaktoren kosten alle einen Gutschein. Für die Produktion eines Bleistiftes benötigst Du die auf dem Regelblatt angegebene Menge der einzelnen Produktionsfaktoren.
- Um einen Bleistift zu produzieren, müsst Ihr mit Eurer Mannschaft alle Komponenten zusammentragen. Überlegt euch gut, wie das am besten gelingen kann. Seid kreativ!
- Euer Mannschaftsziel ist es, Fortschritt zu erzielen und die Niveau 1 – Plakette zu erreichen.

Am Ende der ersten Runde überprüfen Sie den Fortschritt der Gruppen und fordern ein Gruppenmitglied auf, die Informationen auf der Plakette vorzulesen. Beachten Sie, dass der Handel zwischen den Gruppen erlaubt ist, aber weisen Sie nicht explizit darauf hin.

Diskussion der ersten Runde

Diskutieren Sie die Ergebnisse der ersten Runde mithilfe der folgenden Fragen.

1. Wer konnte Wert für Dich und die Menschen in deiner Gesellschaft schöpfen?
 - *Fragen Sie die Teilnehmer, ob jemand seine Geschichte, wie er Wert schöpfen konnte, erzählen möchte. Lassen Sie einen Teilnehmer die Errungenschaften einer Niveau 1 – Ökonomie laut vorlesen.*
2. Knappheit entsteht, wenn es begrenzte Mengen an Gütern gibt, die für verschiedene Verwendungszwecke gebraucht werden können. Knappheit ist unausweichlich und ein zentraler Aspekt jedes menschlichen Problems. Alle menschlichen Handlungen haben mit Knappheit zu tun. Knappheit sorgt dafür, dass Menschen aufpassen müssen, wie sie am besten mit Gütern umgehen, die ihnen zur Verfügung stehen. Der Markt bietet Möglichkeiten, mit diesem Problem umzugehen, sei es in der Produktion oder im Handel. Nenne die knappen Güter in diesem Spiel!
 - *Knappe Ressourcen waren: die Produktionsfaktoren, die Gutscheine, die Zeit (!) und die Bleistiftbestandteile.*



3. Die unausweichliche Knappheit zwingt uns, Entscheidungen zu treffen, von denen jede Abwägungen beinhaltet. Das Phänomen, dass wir uns aufgrund dieser Knappheit oft zwischen zwei Alternativen entscheiden müssen, nennt man Opportunitätskosten. Was für Entscheidungen und Abwägungen gab es in dieser Runde?
 - a. *Es musste die Entscheidung getroffen werden, welche Produktionsfaktoren erworben werden. Die Gutscheine dafür waren nur begrenzt vorhanden.*
 - b. *Die Teilnehmer haben unter Umständen miteinander getauscht und mussten dann entscheiden, mit wem sie was tauschen.*
4. Hast Du einen Bleistift ganz allein gefertigt oder hast Du getauscht, um die Teile zu erlangen, die Du für die Produktion brauchst? Warum?
 - a. *Hat irgendjemand sich auf den Erwerb bestimmter Komponenten spezialisiert? Haben manche alle Faktoren erworben?*
 - b. *Lassen Sie die Teilnehmer erzählen, wie sie ihre Entscheidungen getroffen haben.*
5. Jeder Mensch profitiert von der Gesellschaft. Wir alle haben verschiedene Fähigkeiten, Talente und Interessen, weshalb eine Spezialisierung auf bestimmte Aktivitäten und damit einhergehender Handel Vorteile bringen. Spezialisierung, Kooperation und Handel bringen uns mehr Wohlstand, als wir alleine je erlangen könnten. Arbeitsteilung bedeutet, dass jeder sich auf einen oder einige wenige Schritte im Produktionsprozess konzentriert, den er besser beherrscht als die anderen. Dadurch arbeitet jeder für jeden anderen und alle sind abhängig voneinander. Die Welt wird stärker verbunden und harmonischer. Hast Du mit irgendwem aus dem anderen Team gehandelt? Hat Dein Team sich auf etwas Bestimmtes spezialisiert? Warum oder warum nicht?
 - a. *In der blauen Gesellschaft war Graphit relativ teuer und Radiergummi relativ billig. In der orangenen Gesellschaft war es umgekehrt.*
 - b. *Die Gruppen profitieren beide, wenn sie das billigere Gut produzieren und dann handeln.*
6. Anreize bestimmen das menschliche Verhalten. Wenn sich die Kosten einer Handlung erhöhen, verringert sich die Bereitschaft zur Durchführung, sie steigt hingegen, sobald sich der Nutzen daraus erhöht. Was waren die wichtigsten Anreize, die Dein Verhalten in der ersten Runde beeinflusst haben?
 - a. *Jeder wollte Gutscheine erwerben und konnte diese erhalten, wenn er Bleistifte produzierte, die die Gesellschaft brauchte.*
 - b. *Außerdem erstrebten die Teilnehmer Ansehen, den sie erhalten, indem sie am Erreichen eines neuen Fortschrittniveaus mitarbeiten.*



7. Die Regeln des Spiels sagten Euch nicht, wer welche Güter produzieren sollte. Dennoch habt Ihr die Bleistifte hergestellt, die Eure Gesellschaft braucht. Wie konnte das passieren? Woher wusstest Du, wann Du was kaufen solltest?
- Preise, Profite und Verluste leiteten die Aktivitäten in die richtige Richtung*
 - Preise setzten sich zusammen aus:*
 - Der Anzahl der Gutscheine, die man für die Produktionsfaktoren brauchte.*
 - Die Anzahl der Produktionsfaktoren, die zur Herstellung einer Bleistiftkomponente benötigt waren.*
 - Dem Umsatz, den man durch den Verkauf von Bleistiften erhält.*
 - Diese Preise stehen in unserem Modell symbolisch für die privaten Informationen, die nur einzelne Menschen besitzen und die Menschen dazu bewegen, miteinander zu kooperieren.*
8. Die „Spielregeln“ werden von Ökonomen Institutionen genannt und legen die Anreize fest, denen die Menschen gegenüberstehen, und damit indirekt auch die Handlungen, die die Menschen durchführen. Grundlegende Institutionen wie Gesetze und Sitten bilden die Grundstruktur eines Wirtschaftssystems. Ein großer Vorteil des Marktes ist es, dass er es uns ermöglicht herauszufinden, welche Institutionen uns helfen, unsere Ziele zu erreichen. Beispielsweise neigen Gesellschaften mit Institutionen, die Unternehmertum anregen, dazu, Fortschritt und Wohlstand zu erreichen.
9. Eine der wichtigsten Institutionen in unserer Gesellschaft sind Eigentumsrechte. Eigentumsrechte ermöglichen es, Güter zu tauschen, zu nutzen, zu bearbeiten und andere Menschen von der Nutzung dieser Güter auszuschließen. In der ersten Runde waren Eure Eigentumsrechte geschützt. Jeder Tausch war freiwillig und es gab auch kein Risiko, dass irgendjemand die Regeln ändern oder deine Güter beschlagnahmen würde. Inwiefern hat das Deine Entscheidung beeinflusst, wie Du handeln und produzieren willst?
- Es gab Anreize, Werte für sich selbst und andere zu kreieren.*
 - Feste Regeln ließen die Teilnehmer Entscheidungen treffen. Außerdem konnten sie im Laufe der Zeit lernen, wie sie sich am besten an die Bedingungen anpassen können.*
10. Wie hat das Teilnehmen am Marktgeschehen in der ersten Runde für Kooperation und Gemeinschaft in Deinem Team gesorgt?
- Jeder sorgt für sein eigenes Wohl, aber dadurch auch für alle anderen.*
 - Es braucht die Mitarbeit vieler Menschen, um Produkte herzustellen.*
 - Durch das Entstehen von langfristigen beruflichen Beziehungen lernt man einander kennen und schätzen. Der entstehende Respekt sorgt dafür, dass man auch friedlich miteinander umgeht.*
 - Alle haben miteinander konkurriert und doch kamen dabei nur Vorteile für die Gesellschaft heraus.*
 - Die Märkte bringen die Menschen zu friedlicher und respektvoller Kooperation mit Menschen, die ihnen fremd sind.*



Ergebnisse der ersten Runde

In unserer Wirtschaft profitieren wir von zahllosen Kooperationen mit vielen verschiedenen Menschen, die allen Teilnehmern Vorteile bringen. Handel ermöglicht es, sich auf einzelne Aktivitäten zu spezialisieren, in denen man Fähigkeiten und Wissen verbessern und vergrößern kann. Mehr Handel lässt sowohl den Wohlstand als auch die Abhängigkeit von anderen Gesellschaftsmitgliedern wachsen. Durch Handel gewinnen wir aber nicht nur an Wohlstand, sondern auch an Zeit, die wir mit Dingen verbringen können, die uns mehr Spaß bereiten.

Grundkonzepte der ersten Runde

Bevor wir fortfahren, fassen wir kurz einige Grundkonzepte des Marktgeschehens zusammen.

In den Wirtschaftswissenschaften bedeutet der Begriff subjektiver Wert, dass der Wert von einem Gut von individuellen **Präferenzen** abhängt.

- Verschiedene Menschen schätzen verschiedene Dinge unterschiedlich wert und eine Person schätzt Dinge zu unterschiedlichen Zeiten unterschiedlich wert.
- Der Wert eines Gutes wird dadurch bestimmt, wie gut es im Vergleich zu anderen Optionen dazu beitragen kann, unsere Ziele zu erreichen. Jeder hat eigene Pläne, wie er am besten seine Ziele erreichen kann.

Handel ist freiwilliger Tausch zwischen mehreren beteiligten Parteien, die alle **profitieren**.

Gewinne durch Handel stellen den Wert dar, der durch Tausch entsteht. Handel bringt Güter von Menschen, die dem jeweiligen Gut einen geringeren Wert beimessen, zu Menschen, die ihm einen höheren Wert beimessen und schafft dadurch **Wohlstand**.

- Bei einem Tausch muss nicht eine Partei verlieren, damit die andere gewinnt. Alle Parteien nehmen am Handel teil, weil jede profitiert.
- Auch wenn keine zusätzlichen Güter produziert werden, erhöht Handel die Zufriedenheit von Individuen, der Gesellschaft und Ländern.
- Durch mit Handel verbundene Spezialisierung erhalten wir größeren Wohlstand als wir alleine erreichen könnten.
- Kooperation ist die Handlung, bei der **freiwillig** zusammengearbeitet wird zum Nutzen aller. Jeden Tag profitieren wir von unzähligen Kooperationen. Sicherheit und Fortschritt beruhen auf unserem Willen zur Kooperation.

Wettbewerb ist ein Wettstreit um einen Preis, einen Vorteil oder ein Gut. Wettbewerb finden wir überall. Da wir in einer Welt mit Knappheit leben, müssen wir uns entscheiden, mit wem wir handeln. Weil mehrere Personen mit uns handeln wollen, müssen diese sich mit den Angeboten an uns überbieten, und so entsteht Wettbewerb. Alle müssen sich also anstrengen und es gewinnt derjenige, der den anderen am meisten helfen kann.



Zweite Runde

Eine Volkswirtschaft, die zentral geplant wird, nennt man Planwirtschaft. Wo Güter, Arbeitskräfte und Technologien eingesetzt werden, entscheiden ein paar einzelne Staatsfunktionäre. Diese können Diktatoren sein, gewählte Volksvertreter oder ungewählte Beamte. Die meisten Volkswirtschaften dieser Welt vermischen die Marktwirtschaft mit der Planwirtschaft, wobei in unserer westlichen Welt die Marktwirtschaft prägender ist.

Staatliche Einmischung in die Wirtschaft hat viele Facetten. Die Regierung mischt sich ein, wenn sie:

- über Steuern Geld eintreibt;
- durch Subventionen bestimmte Handlungen unterstützt;
- zu bestimmten Handlungen zwingt;
- manche Dinge verbietet;
- das Marktgeschehen reguliert.

Regeln der zweiten Runde:

Teilen Sie die Regeln dieser Runde an die jeweiligen Teams aus.

- Ihr habt wieder zehn Minuten für die Herstellung der Bleistifte.
- Die Bedingungen zur Herstellung eines Bleistifts verändern sich nicht im Vergleich zur vorherigen Runde.
- Auch die Bestandteile eines Bleistifts werden wieder nach den angegebenen Mengen an Produktionsfaktoren zusammengesetzt.
- Allerdings gibt es einige Veränderungen:
- Es gibt jetzt ein Streben nach Gleichheit. Verteilt die Gutscheine innerhalb Eurer Gruppen so, dass alle gleich viele besitzen. Am Ende der Runde sorgen wir wieder dafür, dass alle gleich viele Gutscheine besitzen.
- Es gibt einen Mindestlohn, weswegen Arbeiter mehr verdienen und der Preis der Arbeit auf 2 Gutscheine ansteigt.
- Es gibt jetzt Subventionen für Aluminium. Die Produktion von Aluminium bringt jetzt zehn Gutscheine ein, während die anderen Bestandteile weiter nur fünf Gutscheine bringen.
- Schließlich gibt es noch Zölle, die dafür sorgen, dass Du lieber mit denjenigen aus Deiner Gruppe Handel betreiben sollst, als mit den anderen. Die Menschen aus Deiner Gruppe wollen nämlich nicht mit den anderen konkurrieren. Für jeden Handel mit jemandem aus der anderen Gruppe muss eine Steuer von zwei Gutscheinen gezahlt werden.
- Da die Steuern, Zölle und Subventionen verwaltet werden müssen, muss jeder zu Beginn der Runde einen Gutschein abgeben, von dem die Verwaltung finanziert wird.
- Das Ziel dieser Runde ist es für jeden, mit seiner Volkswirtschaft das zweite Niveau zu erreichen.



Etwa nach der Hälfte der Zeit laufen Sie durch den Kursraum und sammeln von jedem Teilnehmer einen Gutschein ein, der als Steuer eingetrieben wird, die der Regulierung des Abbaus natürlicher Ressourcen dient.

1. *Sehen Sie nach Abschluss der Runde nach, wie weit die Gruppen gekommen sind, verteilen sie die Niveau – Plaketten und lassen Sie einen der Teilnehmer die Beschreibung auf der Plakette vorlesen.*
2. *Diskutieren Sie die Ergebnisse dieser Runde mithilfe der folgenden Fragen.*

Denken wir über die zweite Runde nach! Die Wirtschaft war nicht mehr eine Marktwirtschaft. Die Politik mischte sich ein, indem sie die Regeln des Spiels änderte.

1. Wie haben sich die Anreize im Vergleich zur ersten Runde verändert? Was waren die größten Veränderungen?
 - *Die Umverteilung und die Steuern nahmen den Einzelnen die Anreize. Außerdem waren die Regeln nicht langfristig sicher und man wusste nicht, was man erwarten soll. Private Eigentumsrechte konnten zu jedem Zeitpunkt verletzt werden. Unsichere Regeln erschweren die Planung der Zukunft. Planbarkeit ist aber wichtig für das langfristige wirtschaftliche Wachstum. Regeln, die für alle gleich sind und sich über die Zeit nicht zu oft ändern, bedeuten Rechtstaatlichkeit. Diese kennzeichnete die erste Spielrunde, nicht aber die zweite.*
2. Wer konnte nun Wert schöpfen und Deine Zufriedenheit erhöhen? War das anders als in der ersten Runde?
 - *Die Eingriffe der Regierung erschwerten die Koordination, dennoch waren die meisten in der Lage, Wert zu schöpfen.*
3. Erschwerte die politische Einmischung in Deine Handlungen Kooperation und Kommunikation? Wie hast Du Dich dabei gefühlt?
 - a. *Es war sicher für einige frustrierend, dass die Eigentumsrechte nicht gewahrt wurden.*
 - b. *Wenn bestimmte Interessengruppen vom Staat besonders vertreten werden, entstehen unnötigerweise Konflikte.*
 - c. *Wenn die Regierung über Spielraum verfügt, einzelnen Interessengruppen Vorteile zu gewähren, entstehen Anreize für die Beteiligten, unrechtmäßig auf die Regierung einzuwirken.*
4. Wozu führte die Subvention? Gab es Streit darüber, wer Aluminium produzieren darf?
 - *Die Aluminiumproduktion wurde ertragreicher und attraktiver. Diejenigen, die von den Subventionen profitieren konnten, freute das, aber insgesamt brachte es gesellschaftliche Nachteile. Dies ist ein Beispiel dafür, dass Subventionen oft Einzelne begünstigen, während sie viele benachteiligen.*
5. Was bewirkte die Erhöhung des Handels zwischen den Gruppen?
 - a. *Es gab weniger Handel zwischen den Gruppen, da dieser Handel teurer wurde.*
 - b. *Kurzfristig profitieren einzelne Akteure auf dem Markt von Subventionen, aber langfristig schaden Zölle der Gesellschaft.*



6. Was bewirkte die Entscheidung der Regierung, den Mindestlohn und damit die Kosten der Arbeit zu erhöhen, im Vergleich zur ersten Runde?
- *Die Kosten der Arbeit wurden erhöht, weswegen insgesamt weniger Produkte erzeugt wurden.*
7. In der zweiten Runde wurde die wirtschaftliche Freiheit auf Kosten von Interessen einzelner Gruppen reduziert. Solche Staatseingriffe sind in allen Wirtschaften der Welt üblich. Wie regen staatliche Aktivitäten Unternehmertum an bzw. halten davon ab?
- a. *Die Einführung von Subventionen, Zöllen und Mindestlöhnen schwächte die Wirtschaft insgesamt.*
 - b. *Die Menschen reagierten auf die Anreize in vorhersehbarer Weise. Die „Institutionen“, die Regeln in der Wirtschaft, bestimmen das langfristige Wirtschaftsumfeld. Wichtig ist dabei der Schutz der Eigentumsrechte, die Rechtstaatlichkeit und die Abwehr von Korruption und Bevorzugung bestimmter Gruppen.*
8. Es heißt, dass Macht Menschen verderben kann. Wie kann Macht den Charakter von Politikern verderben, wie den Charakter von Marktteilnehmern?
- a. *Politiker sind hauptsächlich an ihrem eigenen Wohl interessiert - genau wie andere Menschen. Um Macht und vielleicht sogar Geld in großem Umfang zu erhalten, machen Sie Dinge, die der Bevölkerung schaden können.*
 - b. *Wenn die Regierung einzelne Menschen bevorzugt, lohnt es sich für die übrigen Menschen, die Regierung zu beeinflussen, statt sinnvoller Arbeit nachzugehen.*



Bevor wir fortfahren, fassen wir kurz die Grundkonzepte, die wir in der zweiten Runde kennengelernt haben, zusammen.

- Unbeabsichtigte Konsequenzen sind Folgen einer Handlung – gut oder schlecht -, die nicht vom Handelnden beabsichtigt waren.
- Die „Spielregeln“, die Ökonomen Institutionen nennen, bestimmen die Anreize und so die Handlungen der Marktteilnehmer.
- Regeln, die für jeden in jeder Hinsicht **gleich** sind, führen zu Rechtstaatlichkeit.
- Wenn der Staat einzelnen Marktteilnehmern **Vorteile** gewähren kann, führt dies zu Korruption.
- Regierungspolitiker haben Interessen, die von denen der Bevölkerung abweichen. Sie treffen also auf Anreize, die unerwünschte **Handlungen** hervorrufen. Insbesondere weil sie wiedergewählt werden wollen.

Dritte Runde

Ein Unternehmer ist eine Person, die voraussieht, was die Menschen in der Zukunft haben wollen und brauchen, und sich dementsprechend darauf einstellt und diese Dinge auf dem Markt anbietet. Unternehmer, die zukünftige Entwicklungen richtig erraten, machen Profit und schaffen gleichzeitig Wert für andere. Sie treiben den Fortschritt an, lösen Probleme und schaffen Wohlstand.

Unternehmer beschaffen sich Produktionsfaktoren und kombinieren ihren Einsatz zu neuen Produkten. Werden die Produkte gebraucht, verdient der Unternehmer Geld, wenn nicht, muss der Unternehmer aufhören, die Produkte herzustellen. Unternehmertum ist die Antriebsfeder von Wachstum und Fortschritt, und hat zu den meisten der Erfindungen geführt, von denen wir alle heute täglich profitieren.

Regeln der dritten Runde

Teilen Sie die Regelblätter der dritten Runde an die beiden Teams aus.

Regeln:

- Ihr habt zehn Minuten für die dritte Runde.
- Es gelten die Regeln aus Runde 1.
- Wie in Runde 1 erhaltet Ihr auch jetzt für jede fertiggestellte Bleistiftkomponente fünf Gutscheine.
- Um die Bleistiftbestandteile herzustellen, müsst Ihr Euch an der Anzahl der benötigten Produktionsfaktoren orientieren. Jeder Produktionsfaktor kostet einen Gutschein.
- Die Holz- und Aluminiumproduktion wurde durch Innovationen effizienter.
- Um einen Bleistift zu produzieren, muss Deine Mannschaft alle Bestandteile kombinieren.
- In Runde 3 ist das Ziel, die Wirtschaft auf das höchste Niveau zu bringen.

Lassen Sie einen der Teilnehmer die Beschreibung auf der Stufe 3 – Plakette laut vorlesen.

Diskutieren Sie die Ergebnisse mithilfe der folgenden Fragen.



Diskutieren wir, was wir in der dritten Runde gelernt haben:

1. Wer konnte in dieser Runde im Vergleich zu den beiden vorherigen am meisten Wert schöpfen?
 - *Die Innovationen und die Beseitigung der Handelshemmnisse aus der letzten Runde sorgten dafür, dass die Wirtschaft wieder wuchs.*
2. Kannst Du Dir denken, welche Innovationen zu den Kostensenkungen in der Produktion von Holz und Aluminium geführt haben könnten?
 - *Es könnten Wege gefunden worden sein, die den Transport von großen Mengen Holz erleichtern und neue Werkzeuge, die den Abbau von Aluminium günstiger machen. Es gibt unendlich viele Möglichkeiten, mit Innovationen Kosten zu sparen und dadurch für mehr Wohlstand zu sorgen.*
3. Wie würdest Du den Zusammenhang zwischen wirtschaftlicher Freiheit und Unternehmertum beschreiben?
 - a. *Nur wenn Menschen über wirtschaftliche Freiheit verfügen, können sie sich entscheiden, als Unternehmer aktiv zu werden und Ideen umzusetzen, die in ihrem Kopf herumschwirren.*
 - b. *Auch Untersuchungen aller Länder weltweit zeigen, dass dort, wo wirtschaftliche Freiheit am stärksten ausgeprägt ist, die Wirtschaft am meisten leistet.*
4. Sind Unternehmer für Dich ein Vorbild? Willst Du eines Tages Unternehmer werden?
 - a. *Unternehmer tragen wesentlich dazu bei, dass es den Menschen weltweit besser und besser geht.*
 - b. *Unternehmer haben oft persönliche Wesenszüge, die man sich bei Menschen wünscht. Beispiele hierfür sind Mut, Geduld, ein starker Wille, Intelligenz, Findigkeit, Fleiß und Achtsamkeit.*
5. Wie vielen von Euch geht es jetzt besser als vor Beginn des Spiels?
 - *Alle sollten im Laufe des Spiels Gutscheine gesammelt und außerdem durch ihre wirtschaftlichen Aktivitäten den Wirtschaften ihrer Gruppen auf höhere Niveaus verholfen haben.*



6. Manchmal hört man Menschen sagen, dass das Wohl der Menschen wichtiger sei als Profite. Ergibt diese Aussage Sinn?
- *Profite weisen darauf hin, dass Kosten niedriger sind als Preise. Das bedeutet, dass der Unternehmer mit den Profiten aus Waren mit niedrigem Wert Waren mit hohem Wert kombiniert hat. Er hat das Wohl der Menschen auf diese Weise erhöht.*
7. Um Unternehmer zu werden hilft es, wenn man gut darin ist günstige Gelegenheiten aufzuspüren, Veränderungen bei der Nachfrage zu erahnen, Risiken einzugehen und fortschrittliche Verbesserungen herbeizuführen. Wie könntest Du Dich als Unternehmer betätigen?
- a. *Auf gewisse Art und Weise bist Du schon Unternehmer, wenn Du beim Einkaufen darauf achtest, günstige Produkte zu kaufen, die Dir besonders hohen Wert versprechen.*
 - b. *Wenn Du Freunden Geschenke machst, schaffst Du Werte.*
 - c. *Wenn Du etwas unternimmst, das vorteilhaft sein könnte, aber Dir zunächst Kosten verursacht, gehst Du wie ein Unternehmer Risiken ein.*
 - d. *Plane Deinen Tagesablauf besser, damit Du Dir unnötigen Aufwand sparen kannst.*
 - e. *Achte darauf, was andere Leute benötigen, was es nicht gibt, und stelle es ihnen zur Verfügung. Mähe beispielsweise den Rasen von Menschen, die dafür keine Zeit haben, aber gerne einen ordentlichen Garten hätten.*



Bevor wir das zweite Spiel abschließen, fassen wir zusammen, was wir in der dritten Runde gelernt haben.

Unternehmertum:

- *dient dem Unternehmer, indem er für sich **Profite** schafft und indem er ein Gut herstellt, dessen **Wert** die Kosten der Produktion übersteigt.*
- *bringt neue **Prozesse** der Produktion, die alte und weniger effiziente ersetzen.*
- *ist möglich, wenn ungenutzte Chancen **erkannt** und **genutzt** werden.*

Ein Unternehmer erkennt frühzeitig, dass Veränderungen in der Wirtschaft hilfreich oder nötig sind und ist der erste, der sein Unternehmen daran anpasst. Dadurch kann er Gewinne erzielen, bei Fehleinschätzungen fährt er Verluste ein. Dieses Risiko geht er aber ein, weil er davon überzeugt ist, dass er Recht behalten wird.

Weil die richtigen Veränderungen Profite bringen, werden sie immer fortgesetzt, während die schlechten Ideen, die von den Menschen nicht gebraucht und nachgefragt werden, aus dem Markt gedrängt werden und verschwinden.

Wer wirtschaftlichen Fortschritt erreichen will, sollte Unternehmertum unterstützen und Menschen inspirieren, als Unternehmer aktiv zu werden.

In den Spielen heute warst Du ein Unternehmer!

Ergebnisse des zweiten Spiels

- Täglich profitieren wir von unzähligen Kooperationen mit unseren Mitmenschen, die wir bewusst oder unbewusst eingehen. Der Markt führt solche Kooperationen herbei.
- Die Spielregeln der Wirtschaft, von Ökonomen Institutionen genannt, bestimmen die Rahmenbedingungen unserer Entscheidungen und beeinflussen sie so wesentlich. Gesetze und gesellschaftliche Ordnungen bilden die Grundsteine eines Wirtschaftssystems.
- Privates Eigentum ermöglicht uns die Planung unserer wirtschaftlichen Aktivitäten. Wenn keine Sicherheit für unser Eigentum besteht, haben wir keine Anreize, uns für die Vermehrung unseres Vermögens oder die Verbesserung von Produkten anzustrengen.
- Politiker und Beamte können dem Wohl der Gesellschaft entgegenwirkende Anreize haben, wenn sie ihre Wiederwahl sichern oder sich persönliche Vorteile verschaffen wollen.
- Wenn Regierungen die Möglichkeit haben, einzelne Interessengruppen durch Gesetze zu begünstigen, haben Interessengruppen Anreize, die Regierungsmitglieder zu bestechen.
- Leider betrachten viele Menschen zu häufig nur die kurzfristigen Wirkungen von Politik, obwohl die langfristigen Folgen wichtiger sind und gegensätzlich sein können. Deswegen sollten wir nicht immer nur die gut sichtbaren Folgen beachten, sondern bei jedem politischen Eingriff überlegen, was für langfristige Folgen ein Eingriff haben könnte.
- Gesellschaften, die Unternehmertum fördern, können langfristig mit stärkerem Wachstum und schnellerem Fortschritt rechnen als solche, die dies nicht tun.



Spiel 3 – Das Handelsspiel

Beschreibung

Mithilfe des Handelsspiels wirst Du am eigenen Leib erleben, wie Handel sich auf die beteiligten Personen auswirkt und wie Handelsvorteile für beide Seiten entstehen. Eine Person entscheidet sich immer dann für Handel, wenn sie sich eine Verbesserung ihrer aktuellen Situation von dem Tausch verspricht. Beim Handel entstehen Wohlstandszuwächse auch dann, wenn keine neuen Produkte erzeugt werden.

Benötigte Zeit für dieses Spiel: 45 min.

Benötigte Materialien:

- *Einige kleine Geschenke wie Süßigkeiten, die in unterschiedlichen Variationen verteilt werden können. Die Geschenke sollten sich so unterscheiden, dass manche sie mögen und manche nicht. Beispiele wären ungewöhnliche Geschmacksrichtungen oder Haargummis, die viele Jungen nicht gebrauchen können.*
- *Undurchsichtige Tüten, in die die kleinen Geschenke gepackt werden können*
- *Handelsübersichtsblätter, auf denen die Resultate des Handels eingetragen werden können.*

Benötigte Vorbereitung:

- *Teilen Sie die Tüten in vier Gruppen ein (für jeden Teilnehmer eine), denen Sie eine Farbe zuordnen, mit der Sie die Tüte markieren.*
- *Verteilen Sie die kleinen Belohnungen in den Tüten und achten Sie dabei darauf, dass sie ungleich verteilt sind, sodass für die Teilnehmer Anreize zum Handeln bestehen. Sinnvoll ist es unter Umständen auch, manchen Teilnehmern nur welche der gleichen Sorte zu geben.*
- *Bereiten Sie das Blatt vor, auf dem Sie den Handelsfortschritt festhalten.*
- *Verteilen Sie die Tüten derselben Farbe in denselben Ecken des Kursraumes*
- *Jeder muss sieben Gutscheine für die Tüten abgeben. Wer weit mehr als die sieben Gutscheine gesammelt hat, sollte von Ihnen als Kursleiter eine besondere Belohnung erhalten, die er wiederum auch eintauschen kann.*



Spielanweisungen:

- Weisen Sie die Teilnehmer den Gruppen zu und lassen Sie sie die Tüten auswählen, wobei sie den Inhalt nicht sehen dürfen.
- Lesen Sie die folgenden Regeln laut vor:
 - Das Handelsspiel wird aus vier Runden bestehen, die sich in ihren Regeln alle unterscheiden. Ich werde Euch die Regeln jeweils vor Rundenbeginn vorlesen. Es wird im Raum während des Spiels wahrscheinlich unübersichtlich und laut werden, deswegen ist es wichtig, dass Ihr mir gut zuhört, während ich die Regeln vorlese.
 - Am Ende jeder Runde bewertet Ihr Eure Zufriedenheit auf einer Skala von 1 bis 5, wobei 1 der schlechteste und 5 der beste Wert ist.

Runde 1:

- Lesen Sie die Regeln dieser Runde laut vor:
 - Guckt in die Tüten und seht nach, was ihr bekommen habt, ohne dabei irgendetwas aus der Tüte zu nehmen.
 - Eure Mitspieler dürfen nicht sehen, was ihr besitzt. Der Inhalt Eurer Tüte gehört jetzt Euch.
- Fragen Sie die Spieler nach ihrer Zufriedenheit auf der Skala und tragen Sie die Antworten in den Bogen ein.
- Berechnen Sie die Gesamtzufriedenheit, indem Sie die Zufriedenheiten aller Teilnehmer addieren.

Runde 2:

- Lesen Sie folgende Regeln vor:
 - Handelt nun mit den Mitspielern, die in Eurer Gruppe sind. Ihr müsst aber nicht handeln. Wenn Ihr zufrieden seid, könnt Ihr auf Handel verzichten.
- Fragen Sie die Spieler nach ihrer Zufriedenheit auf der Skala und tragen Sie die Antworten in den Bogen ein.
- Berechnen Sie die Gesamtzufriedenheit, indem Sie die Zufriedenheiten aller Teilnehmer addieren.

Runde 3:

- Teilen Sie nun das Kursraum in zwei Hälften ein, sodass jeweils zwei Gruppen zusammenfinden, und lesen Sie Folgendes vor:
 - Ihr dürft jetzt auch mit den Mitgliedern der anderen Gruppe in Eurer Hälfte tauschen. Wieder müsst Ihr das nicht tun und solltet es nur dann tun, wenn Ihr Euch Vorteile davon verspricht.
- Fragen Sie die Spieler nach ihrer Zufriedenheit auf der Skala und tragen Sie die Antworten in den Bogen ein.
- Berechnen Sie die Gesamtzufriedenheit, indem Sie die Zufriedenheiten aller Teilnehmer addieren.



Runde 4:

- Nun dürfen alle Teilnehmer völlig frei miteinander handeln. Es ist alles erlaubt, nur müssen die Eigentumsrechte stets gewahrt werden.
- Fragen Sie die Spieler nach ihrer Zufriedenheit auf der Skala und tragen Sie die Antworten in den Bogen ein.
- Berechnen Sie die Gesamtzufriedenheit, indem Sie die Zufriedenheiten aller Teilnehmer addieren.

Erste Runde

Zufriedenheitsgrad	Teilnehmeranzahl	Gesamtzufriedenheit
1		
2		
3		
4		
5		

Total:

Zweite Runde

Zufriedenheitsgrad	Teilnehmeranzahl	Gesamtzufriedenheit
1		
2		
3		
4		
5		

Total:

Dritte Runde

Zufriedenheitsgrad	Teilnehmeranzahl	Gesamtzufriedenheit
1		
2		
3		
4		
5		

Total:



Vierte Runde

Zufriedenheitslevel	Teilnehmeranzahl	Gesamtzufriedenheit
1		
2		
3		
4		
5		

Total:

Diskussion des Handelsspiels

1. Warum treiben Menschen Handel?
 - a. *Menschen treiben Handel, weil sie sich große Vorteile davon versprechen. Durch Handel können einzelne nicht nur dann gewinnen, wenn andere verlieren, sondern es ist möglich, dass alle am Handel Beteiligten zugleich von ihm profitieren.*
 - b. *Je mehr Menschen Dir zum Handeln zur Verfügung stehen, desto mehr wirst Du vom Handel profitieren.*

2. Hat einer von Euch eine besondere Erfolgsgeschichte erlebt, von der er erzählen möchte?

Hören Sie aufmerksam zu. Halten Sie besonders folgende Punkte fest, falls sie genannt werden.

 - I) *Jeder nimmt für verschiedene Sachen unterschiedliche Werte wahr. Ein Allergiker würde nichts für Nüsse eintauschen, während andere sehr gerne Nüsse hätten.*
 - II) *Die Wertschätzung von Gütern kann sich auch mit der Zeit verändern. Eventuell hat die Zufriedenheit sich verändert, nur weil die Teilnehmer gesehen haben, was die anderen besitzen.*
 - III) *Manchmal tauscht man etwas, ohne dass man dem Gut, das man erhält, besonderen Wert beimisst. Es wird nur erwartet, dass jemand anderes das tut. Das ist das Prinzip von Geld. Niemand hat Spaß an einem Geldschein, nur weiß man, dass man damit andere Dinge kaufen kann.*
 - IV) *Je umfassender der Handel ist, desto glücklicher werden alle.*

3. Was für Bedingungen sind neben der Verschiedenheit der persönlichen Präferenzen zusätzlich notwendig, damit der Handel aufblüht?
 - a. *Knappheit. Ohne Knappheit gibt es keine Anreize zum Handel. Keiner von Euch ist auf die Idee gekommen, die Luft, die in der Tüte war, zu tauschen. Wenn Ihr Euch aber beispielsweise vorstellt, dass ihr im Meer taucht, würdet Ihr viel für mehr Luft hergeben.*
 - b. *Einige von Euch haben sehr gut gehandelt und ihre Zufriedenheit stark erhöhen können. Wahrscheinlich wäre das nicht so gewesen, hätte ich von Anfang an angekündigt, dass am Ende des Spiels alle ihre Güter zusammenlegen und in der Reihenfolge des Alphabets alle etwas hätten wählen dürfen, wärt ihr sicher mit weniger Elan bei der Sache gewesen.*



4. Welche Unterschiede gab es zwischen diesem Spiel und Handel im echten Leben?
 - a. *Es gab keine Fertigung neuer Güter, sondern es konnte nur mit dem gehandelt werden, was anfangs existierte.*
 - b. *Es gab kaum Raum für Unternehmertum und Innovation. Vielleicht hätte der ein oder andere von Euch mit mehr Zeit eine Idee gehabt, wie er sich besondere Handelsvorteile hätte sichern können.*
 - c. *Es wurde Ware gegen Ware getauscht. Im Alltag bezahlt ihr die meisten Waren, die ihr kauft, mit Geld.*
5. Was sind die größten Herausforderungen und Hindernisse, die Handel erschweren?
 - a. *Wir haben immer nur unvollständige Informationen. Hättet Ihr schon in der zweiten Runde gewusst, was die Spieler aus den anderen Gruppen besitzen, hättet ihr vielleicht lieber auf den Handel mit denjenigen aus Eurer Gruppe verzichtet.*
 - b. *Handel wird in der Realität dadurch erschwert, dass es Transportkosten gibt. Vielleicht wart ihr schon einmal in einem Land, wo Essen sehr viel billiger war als hier zuhause. Dennoch kauft Ihr jetzt nicht immer dort ein, weil es für Euch zu teuer wäre, dort hinzufahren.*
 - c. *Politische Hindernisse können den Handel hemmen. Steuern, von der Regierung festgelegte Preise, Regulierungen und Zölle erschweren das Zustandekommen von Handel.*
6. Trägt Handel eher zu Konflikten oder zu Kooperationen bei?
 - *Alle verstehen sich nach dem Handeln besser und freuen sich darüber, dass sie sich gegenseitig helfen konnten.*

Ergebnisse des dritten Spiels

- Handel ist der freiwillige Austausch von Waren und Dienstleistungen.
- Handelsgewinne können auch entstehen, ohne dass Neues produziert wird.
- Handel kommt nur dann zustande, wenn alle Beteiligten sich Vorteile von ihm versprechen.
- Handel verlagert Ressourcen zu den Personen, die sie am meisten wertschätzen.
- Handel erhöht den Wohlstand von Individuum, Gemeinschaften und Ländern.
- Handelsbeschränkungen, die von Regierungen durchgesetzt werden, machen Gesellschaften ärmer.



Abschlussdiskussion

Wir erinnern uns daran, dass es unser Ziel war herauszufinden, ob zentrale Planung oder ein Markt uns unsere gemeinsamen Ziele eher erreichen lassen. Wenn Du berücksichtigst, was Du heute gelernt hast, was trägt die Marktwirtschaft dazu bei, dass wir diese Ziele erreichen? Was macht die Planwirtschaft? Wir betrachten einige herausstechende Ziele:

Ordnung vs. Chaos

Die Herausforderungen der Produktion für viele Millionen Menschen sind so kompliziert, dass es unmöglich ist, dass ein zentraler Planer alle Schwierigkeiten berücksichtigen kann. Eine Planwirtschaft ist deswegen chaotisch, weil niemand weiß, ob eine Planänderung zu Verbesserungen oder Verschlechterungen führt.

In einer Marktwirtschaft ist die Aufgabe der Planung auf alle Individuen aufgeteilt und jeder muss nur die Entscheidungen treffen, denen er selbst gegenübersteht. Diese Probleme sind übersichtlicher und können besser gelöst werden. In einer freien Gesellschaft plant jeder Arbeiter seine eigene Arbeitslaufbahn. Er kann sich selbst sein Arbeitsfeld aussuchen, je nachdem, was ihn interessiert und wo seine Stärken liegen. Denke zum Beispiel an die vielen verschiedenen Aufgaben bei der Produktion vom vermeintlich einfachen Produkt Bleistift.

Jeder Unternehmer erkennt an den Gewinnen oder Verlusten, die sein Geschäft bringt, ob ein veränderter neuer Plan Vorteile bringt oder nicht. Dadurch, dass er auf diese Anreize ständig reagiert, sorgt der Unternehmer in kleinen Schritten für viele einzelne fortschrittliche Verbesserungen.

Der Vorteil des Marktes liegt darin, dass jeder sein eigenes Leben und seine Arbeit gestalten darf, wie er es sich wünscht. Über den Marktprozess stimmt er dabei sogar noch automatisch alle Entscheidungen mit jedem anderen ab.

Harmonie vs. Konflikt

Auf welche Art und Weise sollten Menschen ihre Zeit verbringen, sowohl ihre Arbeitszeit als auch ihre Freizeit? Wie sollten knappe Ressourcen – der materielle Wohlstand einer Gesellschaft – genutzt werden und zu wessen Nutzen? Trifft eine Regierung all diese Entscheidungen, möchte natürlich jeder die Beamten beeinflussen, damit sie die Entscheidung zu seinen Gunsten treffen.

Dabei wird es den Menschen egal sein, dass solche Entscheidungen auch direkt anderen Gesellschaftsmitgliedern schaden können. Die Menschen werden sich mit Argwohn gegenüberstellen und mit Neid und Wut auf die Entscheidungen der Regierung reagieren, falls andere bevorzugt werden.

In einer Marktwirtschaft hingegen hat jeder sein eigenes Schicksal selbst in der Hand und ist unabhängig von Entscheidungen einer Regierung. Niemand lastet seine Schicksalsschläge anderen Menschen an und alle treten sich ohne Vorurteile gegenüber.

Außerdem sorgt Handel für Frieden. Da die Marktwirtschaft Arbeitsteilung und Spezialisierung befördert und damit die Abhängigkeiten zwischen vielen verschiedenen Parteien verstärkt, wird es zu einem Nachteil für jeden, in den Krieg mit anderen Ländern zu ziehen. Wenn allerdings Staaten zur Planwirtschaft übergehen, haben sie keinen Zugang zu Ressourcen über den freien Handel und könnten dazu neigen, sich gewaltsam Güter beschaffen zu wollen.



Kooperation vs. Isolation

Regierungen wollen immer wieder wirtschaftliche Fakten schaffen, indem sie wirtschaftliche Freiheiten einschränken. Beispiele für solche Eingriffe sind der Mindestlohn, Zölle und Verkaufsverbote. Durch das Verbot solcher Formen von Kooperation birgt die Planwirtschaft die Gefahr, die Bürger zu isolieren und abzuschotten.

Wir haben in unserer Gesellschaft Konsens darüber, Hilfe für Bedürftige auf staatliche Weise zu organisieren. Beispiele hierfür sind die Arbeitslosen-, Renten- und staatliche Krankenversicherungen. Dabei droht aber stets die Gefahr, dass bestehende private Vereine und Hilfsorganisationen verdrängt werden und weniger Spenden von privaten Geldgebern erhalten, wenn sie schon viel Geld über Steuern für solche Zwecke abgeben müssen. Das Ergebnis ist, dass das Geld, das andernfalls den in der Gesellschaft verankerten Verbänden zukäme, nun von ineffizienten staatlichen Strukturen für dieselbe Arbeit aufgebraucht wird.

Der Markt verbindet die Menschen außerdem über die Kooperationen, die er herbeiführt. Menschen arbeiten überall mit vielen anderen zusammen und stärken so ihren Zusammenhalt.

Wohlstand vs. Armut

Wirtschaftliches Chaos, Isolation und menschliche Konflikte vermindern die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit eines Landes. Da Planwirtschaft zu diesen Zuständen führt, führt sie zu Armut.

Ordnung, Kooperation und Harmonie stärken die Wirtschaft und führen dadurch zu mehr Wohlstand und Zufriedenheit.

Nur der Markt ist dazu in der Lage, die Arbeit von Millionen Menschen zu koordinieren. Und nur diese Koordination ermöglicht uns das Leben auf dem hohen Niveau, das wir mittlerweile genießen können und nicht aufgeben möchten.

Im Umfeld einer marktwirtschaftlichen Ordnung können wir uns positive Eigenschaften wie Ehrlichkeit, Zuverlässigkeit, Verantwortungsbewusstsein und Gutmütigkeit aneignen. Tugendhaftes Verhalten zeichnet sich durch gute Entscheidungen aus. Wenn wir überhaupt keine Entscheidungen treffen können, können wir daher auch gar nicht erst tugendhaft handeln. Genau wie die Muskeln im menschlichen Körper kann tugendhaftes Verhalten nur aufgebaut werden, indem es immer wieder erprobt und trainiert wird.

Eine der wichtigsten Grundvoraussetzungen, um die Welt zu einem besseren Ort zu machen, ist eine Marktwirtschaft, die uns Fortschritt, Freiheit und Wohlstand bringt.



Herausgeber:

PROMETHEUS - Das Freiheitsinstitut gGmbH
Mulackstraße 29
10119 Berlin

030/23911973
info@prometheusinstitut.de

www.prometheusinstitut.de



Berlin 2016

Zusammengestellt und verfasst von Jason Riddle und Dan Sanchez

Deutsche Übersetzung: Friedrich von Randow

Satz und Layout: Niclas von Ambüren

Wir bedanken uns herzlich bei unseren Partnern von der Foundation for Economic Education, dass sie den Kurs zur Verfügung gestellt haben!

Die „Foundation for Economic Education“ (FEE) ist eine parteienunabhängige und gemeinnützige Organisation, die sich durch Spenden finanziert. FEE sieht sich als Netzwerk, um junge Talente miteinander in Kontakt zu bringen, sie zu inspirieren und ihnen die ökonomischen, ethischen und rechtlichen Prinzipien einer freien Gesellschaft zu vermitteln.

Weitere Informationen unter www.fee.org

FEE

