

Classroom Game I: (Präsenz)Handel

Anleitung

Wir machen ein sogenanntes “classroom game”, wo es an einem Marktplatz zu Handel zwischen KäuferInnen und VerkäuferInnen kommt. Das Spiel geht über mehrere Runden, vielleicht werden dazwischen die Regeln modifiziert bzw. neue Regeln dazu kommen. Jeder Studierende ist über alle Runden entweder KäuferIn oder VerkäuferIn. Jeder bekommt eine Spielkarte, wobei KäuferInnen rote und VerkäuferInnen schwarze Karten bekommen (Karo und Herz bzw. Treff und Pik machen keinen Unterschied). Bitte zeigen Sie die Spielkarte den anderen Studierenden *nicht*. Jede Karte repräsentiert eine “Einheit” von irgendeinem (nicht näher spezifizierten) Gut.

Handel: KäuferInnen und VerkäuferInnen treffen sich an einem bestimmten Ort und haben 5 Minuten Zeit, um miteinander zu handeln. Preise müssen ein Vielfaches von 10 Cent betragen. Sobald sich ein Käufer und eine Verkäuferin auf einen Preis geeinigt haben, verlassen sie *umgehend* den Handelsplatz und melden den Preis dem LV-Leiter. Der Preis wird von den Studierenden an die Tafel geschrieben und “ausgerufen” (d.h. für alle hör- und sichtbar bekannt gegeben). Käufer und Verkäuferin geben ihre Spielkarten ab, nehmen ihren ursprünglichen (Sitz-)platz ein, und warten, bis die Handelsperiode zu Ende gegangen ist. Das classroom game wird über mehrere Runden gespielt werden.

VerkäuferInnen: Jede Verkäuferin kann eine Einheit des Gutes während der Handelsperiode verkaufen. Die Spielkarte gibt die Kosten (in €) an, die der Verkäuferin entstehen, falls sie eine Einheit verkauft (Ass = 1). Der (Verkaufs-) Preis muss mindestens so hoch sein wie die Zahl auf der Spielkarte. Der Gewinn ergibt sich aus der Differenz des erzielten Verkaufspreises und der Kosten (die durch die Zahl auf der Spielkarte angegeben sind). Verkauft die Verkäuferin keine Einheit, entstehen auch keine Kosten (und der Gewinn beträgt 0€). Zeigt die Spielkarte etwa eine 4 und wird eine Einheit zum Preis von 5,50€ verkauft, so beträgt der Gewinn $5,50€ - 4€ = 1,50€$. Sie dürfen das Gut nicht unterhalb der Kosten verkaufen. Falls Sie das machen, wird der Handel ungültig und Käufer und Verkäuferin nehmen den Handel wieder auf.

KäuferInnen: Jeder Käufer kann während der Handelsperiode eine Einheit des Gutes kaufen. Die Zahl auf der Karte entspricht dem Wert (in €), den der Käufer dem Gut beimisst, wenn er eine Einheit des Gutes kauft (Ass = 1). Der Einkaufspreis darf nicht höher sein als der Wert der Karte. Der “Gewinn” berechnet sich aus der Differenz zwischen dem “Wert” (der Zahl auf der Spielkarte) und dem (Einkaufs-) Preis. Wenn Sie nichts kaufen, machen Sie einen Gewinn von 0€. Wenn Sie beispielsweise eine Einheit zum Preis von 5,50€ kaufen, und Ihre Spielkarte die Zahl 8 anzeigt, so ist Ihr Gewinn $8€ - 5,50€ = 2,50€$. Sie dürfen nicht zu einem höheren Preis einkaufen, als Ihre Spielkarte anzeigt, ansonsten ist der Kauf ungültig (siehe oben). Die Zahl auf Ihrer Spielkarte kann entweder Ihren “Nutzen” symbolisieren, oder den Preis, zu dem Sie das Gut weiterverkaufen können (weil Ihnen etwa ein Freund zugesagt hat, Ihnen das Gut um diesen Betrag abzukaufen).

Dokumentation der Gewinne: Tragen Sie den Preis (falls Sie eine Einheit ge- bzw. verkauft haben) und den Wert bzw. die Kosten in Ihre Tabelle ein. Es kann sein, dass es Perioden gibt, wo Sie keine Einheit des Gutes kaufen bzw. verkaufen. Lassen Sie sich davon nicht entmutigen, da die Karten in jeder Runde neu verteilt werden. Der Gewinn beträgt 0€, falls man in einer Runde kein Gut gekauft bzw. verkauft hat. Am Ende jeder Periode werden *alle* Karten eingesammelt und die Gewinne berechnet.

Ihr Ziel besteht darin, Ihren Gewinn (aggregiert über alle Runden) zu maximieren. Sie können dadurch Zusatzpunkte zwischen 0% und 5% der Gesamtnote bekommen. Bei der Berechnung der Zusatzpunkte wird berücksichtigt, ob Sie beim Ziehen der Karten mehr oder weniger viel Glück gehabt haben (die Auswertung der Zusatzpunkte erfolgt daher erst in der nächsten Woche).

Tabelle 1: Gewinne VerkäuferIn

Name:

1. Periode: - =
 (Preis) (Kosten) (Gewinn)

2. Periode: - =
 (Preis) (Kosten) (Gewinn)

3. Periode: - =
 (Preis) (Kosten) (Gewinn)

4. Periode: - =
 (Preis) (Kosten) (Gewinn)

5. Periode: - =
 (Preis) (Kosten) (Gewinn)

6. Periode: - =
 (Preis) (Kosten) (Gewinn)

7. Periode: - =
 (Preis) (Kosten) (Gewinn)

8. Periode: - =
 (Preis) (Kosten) (Gewinn)

9. Periode: - =
 (Preis) (Kosten) (Gewinn)

10. Periode: - =
 (Preis) (Kosten) (Gewinn)

Tabelle 2: Gewinne KäuferIn

Name:

1. Periode: - =
 (Wert) (Preis) (Gewinn)

2. Periode: - =
 (Wert) (Preis) (Gewinn)

3. Periode: - =
 (Wert) (Preis) (Gewinn)

4. Periode: - =
 (Wert) (Preis) (Gewinn)

5. Periode: - =
 (Wert) (Preis) (Gewinn)

6. Periode: - =
 (Wert) (Preis) (Gewinn)

7. Periode: - =
 (Wert) (Preis) (Gewinn)

8. Periode: - =
 (Wert) (Preis) (Gewinn)

9. Periode: - =
 (Wert) (Preis) (Gewinn)

10. Periode: - =
 (Wert) (Preis) (Gewinn)
