

Das Gummibärchen-Spiel

Kurzbeschreibung:

Die Aktivität simuliert grundlegende Mechanismen der kapitalistischen Marktwirtschaft. Alle Beteiligten brauchen ein Einkommen (Gummibärchen), damit sie die notwendigen Dinge des Lebens wie Essen, Kleidung, Wohnung und vielleicht einige Luxusgüter konsumieren können (Gummibärchen essen). Dabei gibt es verschiedene Rollen: Unternehmer_innen investieren ihr Kapital (in Stifte, Papier und Arbeitskräfte) und produzieren Waren (Papierschiffchen), um sie mit Gewinn zu verkaufen. So finanzieren sie ihren privaten Konsum und akkumulieren Kapital, das sie erneut investieren. Die Lohnabhängigen finanzieren ihren Konsum, indem sie für die Unternehmer_innen arbeiten. Erwerbslose sind auf Unterstützung angewiesen und können nur auf sehr niedrigem Niveau konsumieren. Sowohl die Unternehmer_innen als auch die Lohnabhängigen und Erwerbslosen stehen permanent in Konkurrenz zueinander. Eingewanderte (und eventuell Frauen) sind dabei zusätzlich diskriminierenden Regeln ausgesetzt.

Zeit:

90 Minuten

Gruppengröße:

9 bis 30

Material:

- 600 bis 800 Gummibärchen = 4 bis 5 Packungen (alternativ: Schokolinsen, Salzbrezeln, Nüsse oder ähnliches).
- 4 bis 5 Tische
- ca. 200 Blatt DIN-A4-Papier
- bunte Stifte
- Tafel oder Wandzeitung
- kopierte Rollenkarten
- Faltpläne für Papierschiffe
- Nach Möglichkeit: 5 Teller und für die restlichen Personen Becher zum Aufbewahren der Gummibärchen

Ablauf:

1. VORBEREITUNG:

- Rollenkarten und Faltpläne je nach Gruppengröße kopieren

Teilnehmer_innen	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Rollenverteilung nach Gruppengröße																							
Unternehmer_innen	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Arbeiter_innen	4	5	6	6	6	7	8	8	9	10	11	11	11	12	13	14	14	14	15	16	17	17	17
Arbeitslose	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Arbeitsmigrant_innen	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5
Amt	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

- Tische stellen und bestücken:
 - Zwei oder drei Tische mit einem Schild »Schiffswerft«, einem Teller für das Startkapital und einem Faltpapier für Schiffe.
 - Ein Tisch mit dem Schild »Amt«, dazu ein Teller mit Gummibärchen für die Auszahlung von Arbeitslosengeld plus etwas Papier und Faltpläne für Qualifizierungsmaßnahmen.
 - Ein Tisch (vor der Tafel oder Wandzeitung) mit dem Schild »Spielleitung/Markt«, dazu das restliche Papier, die restlichen Gummibärchen und ein Teller.
- Löhne und Preise an die Tafel schreiben oder aufhängen (siehe Preise-Tabelle).

Preis-Tabelle

Hinweise für die Spielleitung

Startkapital

Unternehmer_in	20 Gummibärchen
Arbeiter_in	3 Gummibärchen
Erwerbslose_r	2 Gummibärchen
Eingewanderte_r	2 Gummibärchen

Unternehmer_innen müssen davon am Anfang Produktionsmittel kaufen: Stifte (Maschinen) und Papier (Rohstoffe)

Marktpreise

Investitionen: 1 Stift	4 Gummibärchen
Rohstoffe: 10 Blatt Papier	3 Gummibärchen
Produkte: 1 Schiff	4 Gummibärchen

Die Preise können sich je nach Situation auf dem Markt ändern und werden jeweils angepasst

Löhne und Lohnersatz

Lohn	4 Gummibärchen
Arbeitslosengeld	1 Gummibärchen

Die Löhne sind Verhandlungssache zwischen Arbeiter_innen und Unternehmer_innen

Konsum

Unternehmer_in	3 Gummibärchen
Arbeiter_in	2 Gummibärchen
Erwerbslose	1–2 Gummibärchen

Gelegentlich kommen Sonderausgaben dazu oder die Lebenshaltungskosten steigen generell. Erwerbslose können nur ihr Arbeitslosengeld (plus ggf. Ersparnis) verbrauchen.

2. GRUNDZÜGE DES SPIELS ERLÄUTERN

- Im Spiel geht es darum, wie unser Wirtschaftssystem funktioniert.
- Es gibt Unternehmer_innen, Arbeiter_innen und Arbeitslose.
- Alle müssen in regelmäßigen Abständen Gummibärchen essen (so wie im richtigen Leben alle konsumieren, das heißt ihr Einkommen für Essen, Kleidung, Wohnung und so weiter ausgeben).
- Produziert werden Schiffe: Dazu werden auf dem Markt (bei der Spielleitung) Papier und Stifte gekauft und die Schiffe werden dann wieder auf dem Markt verkauft.
- An der Tafel (Wandzeitung) stehen die Anfangspreise (siehe Tabelle »Preise«), die sich aber verändern können:
 - Bei den Schiffen kommt es zum Beispiel auch auf die Qualität an (wie schön sind sie gestaltet und so weiter).
 - Die Löhne sind Verhandlungssache zwischen Unternehmer_innen und Arbeiter_innen. Der normale Tariflohn liegt derzeit bei vier Gummibärchen.
 - Die Marktpreise können sich je nach allgemeiner Wirtschaftslage verändern.
 - Weitere Regeln gibt es nicht, es liegt an den Spieler_innen, etwas aus ihren Rollen zu machen.

3. SPIELBEGINN

- Rollenverteilung: Die Rollenkarten werden verlost. Je nach Gruppe können »das Amt« und »die Unternehmer_innen« auch nach Wunsch vergeben oder auch gezielt verteilt werden. Anschließend werden mögliche Rückfragen zu den Rollen geklärt.
- Startkapital: Die Spielleitung verteilt je nach Rolle das Startkapital.
- Konsum: Alle müssen entsprechend ihrer Rolle Gummibärchen konsumieren (siehe Spalte »Konsum« in der »Preis«-Tabelle). Wenn manche Teilnehmenden keine Gummibärchen essen wollen, sammelt die Spielleitung ihre Gummibärchen entsprechend ein.
- Danach beginnt das Spiel mit der ersten Marktöffnungsphase. Diese muss so lange dauern, bis die ersten Schiffe verkauft werden, damit die Unternehmen Löhne zahlen können.

4. SPIELPHASEN

- **Öffnungszeit des Marktes:** Die Spielleitung verkauft Papier und Stifte zum aktuellen Preis und sie kauft Schiffe je nach Qualität und aktuellem Durchschnittspreis. Wenn neue Produkte angeboten werden (besondere Schiffe, Hüte etc.), entscheidet sie, ob sich diese Produkte auf dem Markt durchsetzen und zu welchem Preis.
- **Monatsende:** Durch Klatschen oder lautes Pfeifen der Spielleitung wird das Spiel unterbrochen – alle Tätigkeiten werden eingestellt.
- **Zahltag:** Die Arbeiter_innen bekommen ihre Löhne und die Erwerbslosen das Arbeitslosengeld ausgezahlt.
- **Konsum:** Alle müssen entsprechend ihrer Rolle Gummibärchen konsumieren (siehe Spalte »Konsum« in der »Preis«-Tabelle). Wenn manche Teilnehmenden keine Gummibärchen essen wollen, sammelt die Spielleitung ihre Gummibärchen entsprechend ein.
- **Marktanpassung:** Je nach Spielverlauf kann die Spielleitung die Marktpreise anpassen. Dazu können zum Beispiel die folgenden Schlagzeilen angeschrieben werden:
 - Boom auf dem Schiffsmarkt
 - Flaute auf dem Schiffsmarkt
 - Rohstoffpreise steigen
 - Gewerkschaft droht mit Streik
 - Hohe Nachfrage nach Kriegsschiffen
 - Die Lebenshaltungskosten steigen
- **Monatsbeginn:** Die Migrant_innen werden erinnert, dass sie zu Beginn jeden Monats eine Verlängerung ihrer Arbeitserlaubnis brauchen. Danach öffnet der Markt wieder und das Spiel geht weiter.

5. SPIELENDE

- Das Spiel endet, wenn die Handlungsprinzipien klar geworden sind und die Dynamik nachlässt.
- In diesem Fall können die Unternehmer_innen noch einmal ihre restlichen Schiffe (ggf. auch Rohstoffe/Papier und Maschinen/Stifte) auf dem Markt zu Geld/Gummibärchen machen.
- Anschließend nehmen alle die Teller oder Becher mit ihrem aktuellen Vermögen mit zur Auswertung in einen Stuhlkreis.

6. AUSWERTUNG

- Wie viele Gummibärchen haben sie sich erarbeitet?
- Wie war das Spiel, welche Momente sind ihnen besonders in Erinnerung?
 - Wie ging es ihnen in den Rollen?
 - Wie ging es den Arbeiter_innen?
 - Wie ging es den Arbeitslosen?
 - Wie ging es den Arbeitsmigrant_innen?
 - Wie ging es dem Amt?
 - Wie ging es den Unternehmer_innen?
- Gab es Unterschiede zwischen Männern und Frauen?
- Wer konnte sich weiterentwickeln, wer nicht? Warum?
- Welche Interessen und Strategien haben die Akteur_innen verfolgt?
- Was bedeutet die Konkurrenz zwischen den Beschäftigtengruppen für die Unternehmen? Und was bedeutet sie für die restlichen Beteiligten?
- Gibt es Erkenntnisse aus dem Spiel, die sich auf das wirkliche Wirtschaftsleben übertragen lassen?

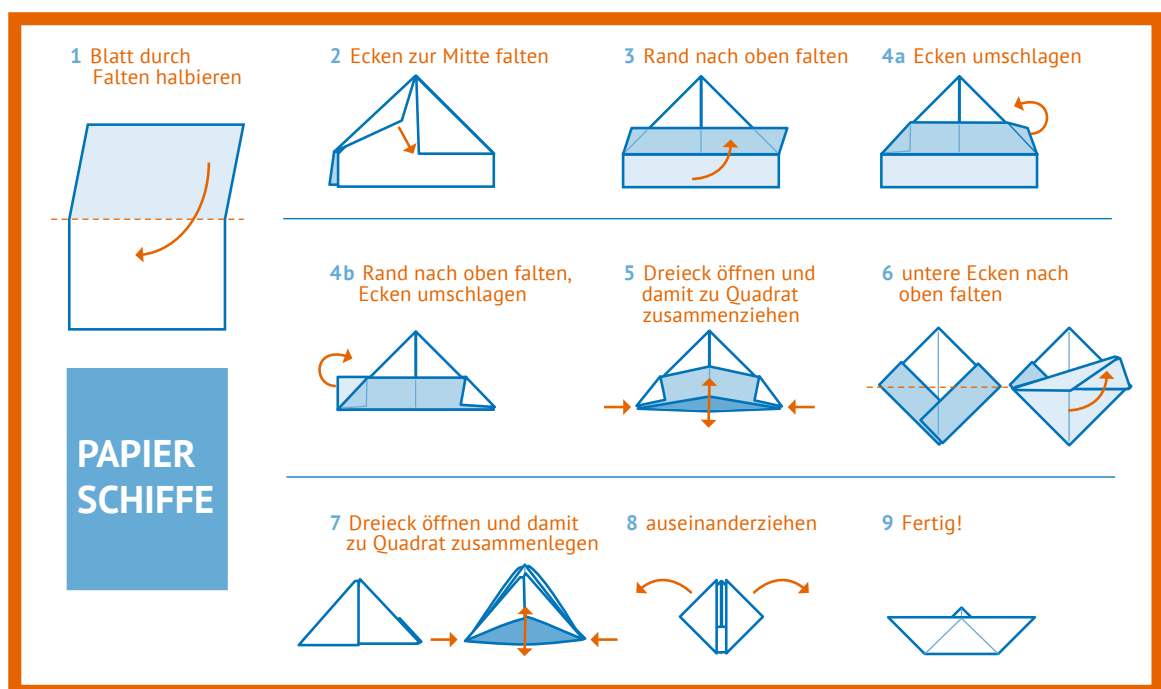
INFO |||||||

Hintergrundinfos zur Auswertung 2016 arbeiteten in Deutschland rund 51 Prozent der westdeutschen und etwa 36 Prozent der ostdeutschen Lohnabhängigen in Betrieben mit einem Branchentarif. Diese Quoten haben seit Mitte der 1990er-Jahre deutlich abgenommen. Seit 2015 gibt es einen gesetzlichen Mindestlohn, 2017 lag er bei 8,84 Euro pro Stunde (vor Steuern).

Wer nicht aus einem Land der Europäischen Union kommt, braucht eine spezielle Genehmigung (einen entsprechenden Aufenthaltstitel), um in Deutschland arbeiten zu dürfen. 2016 hat die Bundesagentur für Arbeit 27 000 Anträge auf solche Titel abgelehnt. Ein Grund dafür kann die Vorrangprüfung sein (gibt es geeignete deutsche Arbeitslose?). Für Geflüchtete wurde die Vorrangprüfung Mitte 2016 deutschlandweit in 133 von 156 Bezirken der Bundesagentur für Arbeit für drei Jahre ausgesetzt.

Auch wenn die Herkunft und das Geschlecht ansonsten formal keine Rolle spielen dürfen, gibt es informelle Mechanismen, die diskriminieren. So verdienten Menschen ohne deutschen Pass 2015 durchschnittlich 21,5 Prozent weniger als Deutsche. 28,4 Prozent der Frauen arbeiteten im Niedriglohnsektor, während es nur 16 Prozent der Männer waren.

REQUISITEN FALTPLAN FÜR PAPIERSCHIFFE



REQUISITEN ROLLENKARTEN

Unternehmer_in

Dir gehört eine Schiffswerft und Du hast ein Startkapital von 20 Gummibärchen. Deine Aufgabe ist, möglichst viel Gewinn aus dem Kapital zu machen. Du kannst Arbeiter_innen anstellen, um Schiffe zu produzieren (möglichst schnell, möglichst gut, möglichst viele). Die Arbeiter_innen bekommen von Dir am Ende eines Monats ihren Lohn. Der normale

Lohn sind aktuell 4 Gummibärchen pro Runde. Arbeitslosen und Migrant_innen, die eine Arbeitserlaubnis brauchen, kannst Du etwas weniger bezahlen. Oft verdienen auch Frauen etwas weniger als Männer. Wenn das Geschäft schlecht geht, musst Du mit allen neu über den Lohn verhandeln. Spiele Deine Rolle so realistisch wie möglich.

Arbeiter_in

Du hast 3 Gummibärchen, die reichen aber nicht lange. Jeden Monat musst Du mindestens 2 Gummibärchen konsumieren (so wie Du im richtigen Leben Essen, Miete und Kleidung bezahlen musst). Du musst für deinen Lebensunterhalt arbeiten. Suche Dir ein Unternehmen, das Dich anstellt und Dir einen

möglichst guten Lohn bezahlt. Du kannst auch das Unternehmen wechseln oder gemeinsam mit anderen Arbeiter_innen für bessere Löhne streiken. Vielleicht fallen Dir auch noch andere Dinge ein, die Du tun kannst. Spiele Deine Rolle so realistisch wie möglich.

Arbeiter_in

Du hast 3 Gummibärchen, die reichen aber nicht lange. Jeden Monat musst Du mindestens 2 Gummibärchen konsumieren (so wie Du im richtigen Leben Essen, Miete und Kleidung bezahlen musst). Du musst für deinen Lebensunterhalt arbeiten. Suche Dir ein Unternehmen, das Dich anstellt und Dir einen

möglichst guten Lohn bezahlt. Du kannst auch das Unternehmen wechseln oder gemeinsam mit anderen Arbeiter_innen für bessere Löhne streiken. Vielleicht fallen Dir auch noch andere Dinge ein, die Du tun kannst. Spiele Deine Rolle so realistisch wie möglich.

Arbeiter_in

Du hast 3 Gummibärchen, die reichen aber nicht lange. Jeden Monat musst Du mindestens 2 Gummibärchen konsumieren (so wie Du im richtigen Leben Essen, Miete und Kleidung bezahlen musst). Du musst für deinen Lebensunterhalt arbeiten. Suche Dir ein Unternehmen, das Dich anstellt und Dir einen

möglichst guten Lohn bezahlt. Du kannst auch das Unternehmen wechseln oder gemeinsam mit anderen Arbeiter_innen für bessere Löhne streiken. Vielleicht fallen Dir auch noch andere Dinge ein, die Du tun kannst. Spiele Deine Rolle so realistisch wie möglich.

Arbeiter_in

Du hast 3 Gummibärchen, die reichen aber nicht lange. Jeden Monat musst Du mindestens 2 Gummibärchen konsumieren (so wie Du im richtigen Leben Essen, Miete und Kleidung bezahlen musst). Du musst für deinen Lebensunterhalt arbeiten. Suche Dir ein Unternehmen, das Dich anstellt und Dir einen

möglichst guten Lohn bezahlt. Du kannst auch das Unternehmen wechseln oder gemeinsam mit anderen Arbeiter_innen für bessere Löhne streiken. Vielleicht fallen Dir auch noch andere Dinge ein, die Du tun kannst. Spiele Deine Rolle so realistisch wie möglich.

REQUISITEN ROLLENKARTEN

Erwerbslose_r

Du hast aktuell leider keine Arbeit, Du hast nur 2 Gummibärchen gespart. Wenn Du zum Amt (zur Arbeitsagentur) gehst, bekommst Du Arbeitslosengeld. Jeden Monat musst Du mindestens 2 Gummibärchen konsumieren (so wie Du im richtigen Leben Essen, Miete und Kleidung bezahlen musst). Und wenn Du nicht bald Arbeit findest, kann das Arbeitslosengeld weiter gekürzt werden. Versuche, wieder Arbeit zu finden. Spiele Deine Rolle so realistisch wie möglich.

Du hast aktuell leider keine Arbeit, Du hast nur 2 Gummibärchen gespart. Wenn Du zum Amt (zur Arbeitsagentur) gehst, bekommst Du Arbeitslosengeld. Jeden Monat musst Du mindestens 2 Gummibärchen konsumieren (so wie Du im richtigen Leben Essen, Miete und Kleidung bezahlen musst). Und wenn Du nicht bald Arbeit findest, kann das Arbeitslosengeld weiter gekürzt werden. Versuche, wieder Arbeit zu finden. Spiele Deine Rolle so realistisch wie möglich.

Arbeiter_in mit Aufenthalts- und Arbeitserlaubnis

Du hast 2 Gummibärchen, die reichen aber gerade für einen Monat, denn Du musst mindestens 2 Gummibärchen konsumieren (so wie Du im richtigen Leben Essen, Miete und Kleidung bezahlen musst). Du musst für Deinen Lebensunterhalt arbeiten. Suche Dir ein Unternehmen, das Dich anstellt.

Du bist aus einem Staat außerhalb der EU eingewandert und hast nur eine beschränkte Arbeits- und Aufenthaltserlaubnis. Du musst jeden Monat zur Ausländerbehörde und versuchen, die Erlaubnis zu verlängern (Kreuz rechts auf der Rollenkarte vom Amt holen). Wenn Du keine Arbeit hast, bekommst Du vielleicht kein Arbeitslosengeld. Spiele Deine Rolle so realistisch wie möglich.

- ☐ ARBEITSERLAUBNIS
- ☐ ARBEITSERLAUBNIS
- ☐ ARBEITSERLAUBNIS
- ☐ ARBEITSERLAUBNIS
- ☐ ARBEITSERLAUBNIS
- ☐ ARBEITSERLAUBNIS
- ☐ ARBEITSERLAUBNIS
- ☐ ARBEITSERLAUBNIS
- ☐ ARBEITSERLAUBNIS
- ☐ ARBEITSERLAUBNIS
- ☐ ARBEITSERLAUBNIS

Das Amt (Arbeitsagentur und Ausländerbehörde)

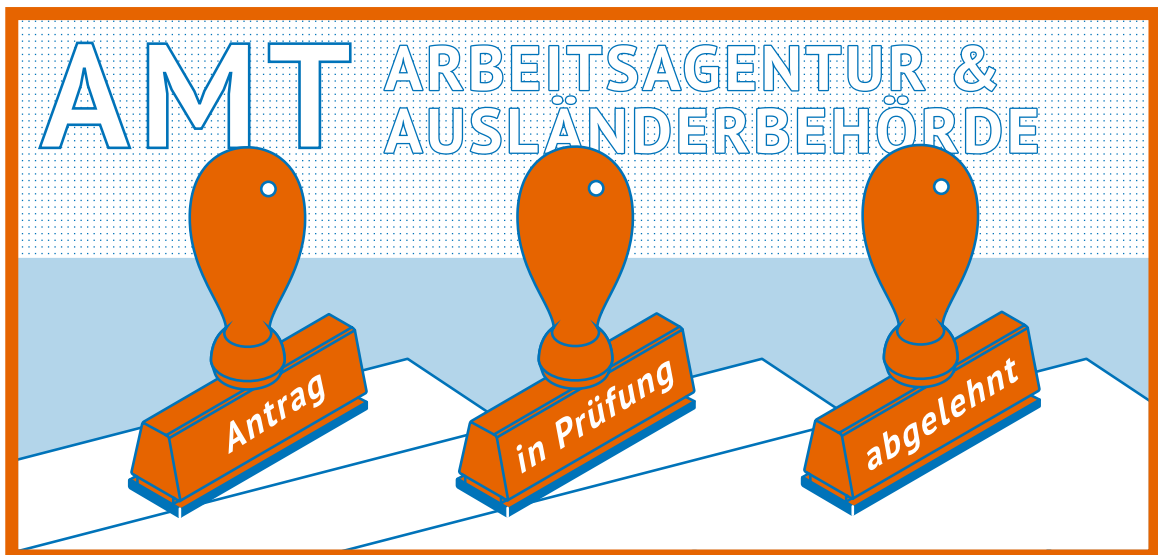
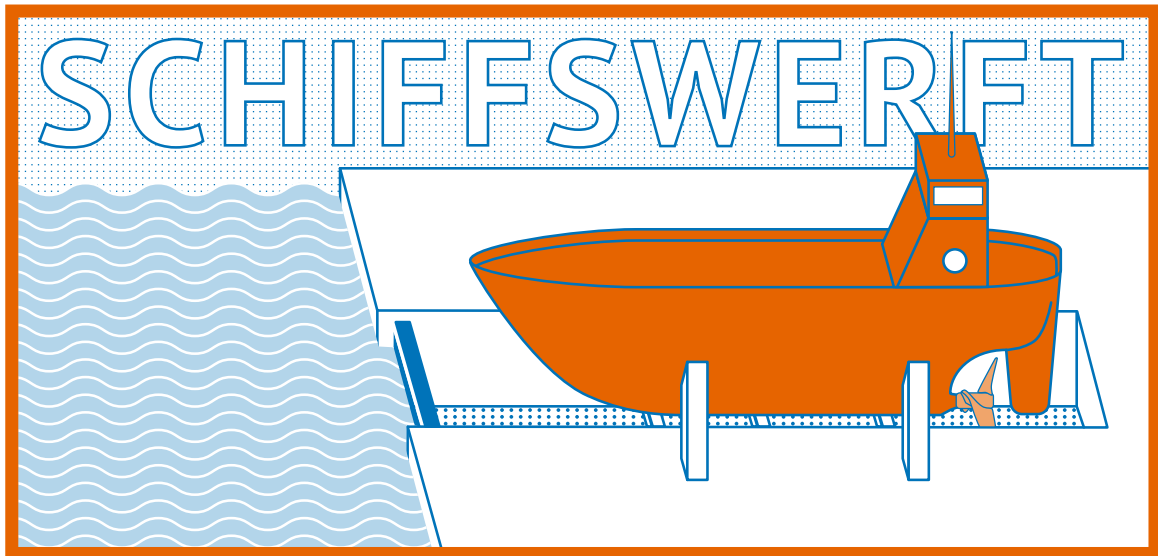
Du bist dafür zuständig, dass Erwerbslose möglichst wieder eine bezahlte Arbeit bekommen:

- Du kannst sie weiterbilden (z. B. Hüte basteln ...)
- Du kannst Zuschüsse an die Arbeitgeber_innen zahlen.
- Du kannst Druck ausüben, schlechte Jobs für weniger Geld anzunehmen.
- Du kannst das Arbeitslosengeld kürzen, wenn sie sich nicht regelmäßig melden, nicht bereit sind, schlechte Jobs anzunehmen, oder Qualifizierungsmaßnahmen verweigern.

Am Ende eines Monats (Ansage der Spielleitung) zahlst Du an alle Erwerbslosen das Arbeitslosengeld aus und nimmst Dir selbst den normalen Lohn.

Du bist außerdem für die Arbeitserlaubnis für die Arbeiter_innen aus Staaten außerhalb der EU zuständig. Allerdings musst Du offene Stellen vorher an Erwerbslose mit deutschem oder EU-Pass vermitteln. Am Monatsanfang kommen diejenigen zu Dir, die eine Verlängerung der Arbeitserlaubnis brauchen. Spiele die Rolle so realistisch wie möglich.

REQUISITEN ROLLENKARTEN



Die Aktivität ist inspiriert durch das gleichnamige Spiel in der Broschüre »Bildung zu Kapitalismus und Kapitalismuskritik« herausgegeben von der AG PolÖk des Jugendbildungsnetzwerkes bei der Roas-Luxemburg-Stiftung, Berlin 2011.