

KAPITALIS- MUS FÜR EINSTEI- GER*INNEN

Methoden und Workshops für die
kritische ökonomische Bildung

**ÖKONOMIE
FÜR ALLE!**

Projekttag, Seminare, Fortbildungen

IMPRESSUM

BILDUNGSMATERIALIEN Nr. 9 wird herausgegeben von der Rosa-Luxemburg-Stiftung.

2. korrigierte Auflage

V.i.S.d.P.: Ulrike Hempel

Straße der Pariser Kommune 8a

10243 Berlin

www.rosalux.de

Redaktionsschluss: April 2023

Lektorat: TEXT-ARBEIT, Berlin, www.text-arbeit.net

Gestaltung: Jochen Steiding, www.schraube.design

Herstellung: MediaService GmbH Druck und Kommunikation,
www.mediaservice.de

Gedruckt auf Circle Offset Premium White, 100% Recycling

! Alle Inhalte der Broschüre und zusätzliche Materialien sind online unter <https://linx.rosalux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> abrufbar.



Diese Publikation ist Teil der Öffentlichkeitsarbeit der Rosa-Luxemburg-Stiftung. Sie wird kostenlos abgegeben und darf nicht zu Wahlkampfwzwecken verwendet werden

ISSN 2513 – 1222



Das Bildungsmaterial wird unter den Bedingungen einer Creative Commons Lizenz veröffentlicht:

CC BY-NC 4.0 (Namensnennung – nichtkommerziell,

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Nach dieser Lizenz dürfen die Texte und Bilder für nichtkommerzielle Zwecke in allen Medien vervielfältigt und verbreitet werden. Sie dürfen verändert, bearbeitet und weiterentwickelt werden, unter der Bedingung, dass die Namen der Autor*innen und der Broschürentitel, inkl. des Verlags/Trägers, genannt werden. Alle anderen Nutzungsformen, die nicht durch diese Creative Commons License oder das Urheberrecht gestattet sind, bleiben vorbehalten.

AUTOR UND HERAUSGEBER

Christoph Ernst ist politischer Ökonom und seit über zehn Jahren in der politischen und ökonomischen Bildungsarbeit tätig. Er war von 2021 bis 2022 Referent für ökonomische Grundlagenbildung bei der Rosa-Luxemburg-Stiftung und hat in dieser Zeit das Projekt «Ökonomie für alle!» aufgebaut. Seine inhaltlichen Schwerpunkte sind globale Ökonomie und Machtverhältnisse, ökonomische Theorien und Wirtschaftskrisen.

Kontakt: oekonomie_fuer_alle@rosalux.org

EINLEITUNG

WARUM DIESES BILDUNGSMATERIAL? **5**

Inhalt, Aufbau und Anspruch des Materials **6**

Wie können Texte und Bilder des Materials genutzt und verändert werden? **8**

WORKSHOP 1

KAPITALISMUS VERSTEHEN: WIE FUNKTIONIERT UNSER WIRTSCHAFTSSYSTEM? **10**

Planspiel
Kapitalismus **12**

Auswertung Planspiel
Produktion im Kapitalismus als Bild **18**

Auswertung Planspiel
Realitätscheck Kapitalismus **21**

WORKSHOP 2

KAPITALISMUS UND NATUR: WAS HAT UNSER WIRTSCHAFTSSYSTEM MIT UMWELTZERSTÖRUNG ZU TUN? **26**

Planspiel
Kapitalismus und Natur **28**

Auswertung Planspiel
Realitätscheck Kapitalismus und Natur **36**

Auswertung Planspiel
Wie kann Wirtschaft umweltfreundlich werden? **40**

WORKSHOP 3

KAPITALISMUS UND CARE: WELCHE ROLLE SPIELT SORGEARBEIT IN UNSEREM WIRTSCHAFTSSYSTEM? **42**

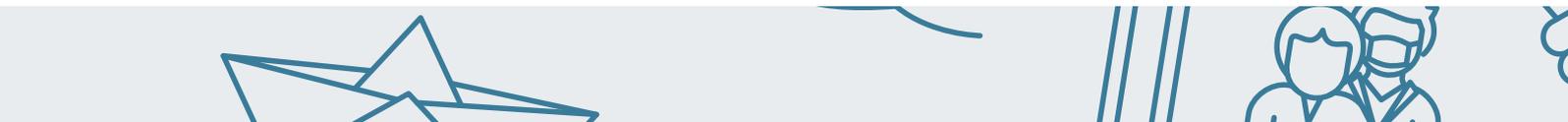
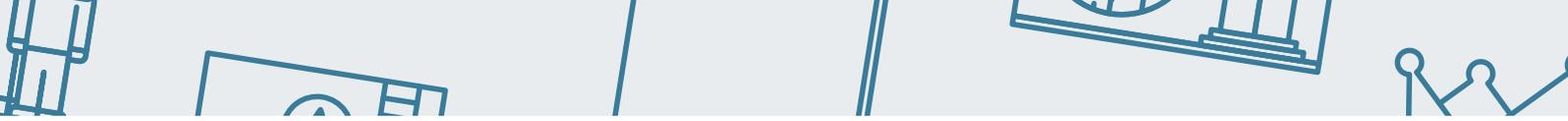
Planspiel
Kapitalismus und Care **44**

Auswertung Planspiel
Kapitalismus und Care-Arbeit als Bild **52**

Auswertung Planspiel
Realitätscheck Kapitalismus und Care **58**

Auswertung Planspiel
Was soll sich an der Organisation von Care-Arbeit ändern? **62**

WEITERES BILDUNGSMATERIAL AUS DEM PROJEKT «ÖKONOMIE FÜR ALLE!» **63**



EINLEITUNG

WARUM DIESES BILDUNGSMATERIAL?

Der Bedarf an kritischer ökonomischer Bildung ist groß: Viele wollen verstehen, wie die kapitalistische Ökonomie funktioniert und welche Kritik am und Alternativen zum herrschenden Wirtschaftssystem existieren. Durch die ökonomischen Krisen, die sich seit 2020 infolge der Corona-Pandemie und 2022 infolge des Ukrainekriegs entwickelt haben, ist das Interesse an Bildungsangeboten zum Thema Ökonomie für Menschen ohne Expert*innenwissen noch einmal gewachsen.

In der deutschen Bildungslandschaft gibt es hier jedoch einen großen Mangel: Im Bereich der Erwachsenenbildung gibt es vor allem in Großstädten regelmäßig Vorträge, Workshops und Seminare, die sich mit Wirtschaft, Kapitalismus, Kapitalismuskritik und Alternativen zum Kapitalismus beschäftigen. Ein großer Teil dieser Veranstaltungen ist aber sehr voraussetzungsreich und – selbst, wenn sie nicht in Universitäten stattfinden – oft sehr akademisch geprägt.

Im Bereich der außerschulischen Jugendbildung gibt es ebenfalls vor allem in Großstädten ein breites Angebot an Workshops und Seminaren, die sich mit Wirtschaftsfragen befassen, besonders in der developmentpolitischen und Umweltbildung. Diese Angebote fokussieren meist aber auf ein bestimmtes gesellschaftliches Problem, zum Beispiel die Klimakrise oder ausbeuterische Arbeitsverhältnisse in der Elektroindustrie im Globalen Süden. Das ökonomische System, in dem das Problem entstanden ist, bleibt in der Analyse und den diskutierten Lösungsansätzen dann meist außen vor.

An dieser Stelle setzt das Projekt «Ökonomie für alle!» der Rosa-Luxemburg-Stiftung an (<https://linx.rosalux.de/oekonomie-fuer-alle>). Hier wurden bis Ende 2022 zwei Jahre lang Bildungskonzepte entwickelt, die für Menschen ohne Expert*innenwissen grundlegende Ideen und Strukturen der

kapitalistischen Ökonomie verständlich, diskutier- und kritisierbar machen. Das vorliegende Bildungsmaterial ist ein Ergebnis dieses Projekts.

Der Anspruch des Materials wird durch den Titel auf den Punkt gebracht: Es sollen Teamer*innen und Lehrkräften Konzepte für drei Workshops zur Verfügung gestellt werden, die einen Einstieg in die Beschäftigung mit der kapitalistischen Ökonomie mit drei unterschiedlichen inhaltlichen Schwerpunkten (soziale Ungleichheit, Ökologie und Care-Arbeit) ermöglichen. Dies geschieht mithilfe von partizipativen und kreativen Methoden wie Planspielen, Murmelrunden oder der Erstellung von Schaubildern. Das Material ist dabei so konzipiert, dass Multiplikator*innen der Bildungsarbeit es für ihre Arbeit verändern können.

Die Erstellung von Bildungsmaterial ist immer ein kollektiver Prozess. Bei der Entwicklung der Workshops konnte ich von vielen Rückmeldungen, Kritiken und Änderungsvorschlägen profitieren. Besonderer Dank gilt den Lehrer*innen und Schulklassen, mit denen die Workshops erprobt werden konnten, und den Kolleg*innen, die das Ursprungskonzept gelesen, kritisiert und zum Teil selbst angewandt haben. Mit ihrem Feedback haben sie es enorm verbessert. Daher auch der Wunsch und Aufruf an alle Leser*innen: Nutzt und verbreitet das Material, aktualisiert und entwickelt es weiter.

Über eure Rückmeldungen zu euren Erfahrungen und Überarbeitungen der Konzepte nach euren Bedürfnissen und für euren Kontext freuen wir uns!

Christoph Ernst
November 2022

INHALT, AUFBAU UND ANSPRUCH DES MATERIALS

Was bietet das Material?

Es werden drei Workshop-Konzepte für die Bildungsarbeit mit methodischen Anleitungen und Hinweisen für die Teamer*innen vorgestellt. Alle für die Durchführung der Workshops notwendigen organisatorischen Informationen finden sich in der Broschüre.

Druckvorlagen für die Arbeitsblätter und Präsentationen stehen als veränderbare PowerPoint-Dokumente unter <https://linx.rosalux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> zum Download zur Verfügung.

Was kann in den Workshops gelernt werden?

Workshop 1: Kapitalismus verstehen: Wie funktioniert unser Wirtschaftssystem?

Dieser Workshop bietet einen Einstieg in die Analyse des kapitalistischen Wirtschaftssystems. Im Rahmen eines Planspiels zur Flugzeugproduktion müssen die Teilnehmer*innen in der Rolle von Unternehmer*innen oder Arbeiter*innen Papierflieger herstellen und gewinnbringend verkaufen. In ihren Rollen erfahren sie zunächst spielerisch die grundlegenden Merkmale des Kapitalismus, um sie anschließend gemeinsam zu analysieren. Dazu gehören unter anderem:

- Profit als Ziel der Produktion
- Organisation der Produktion durch einzelne Kapitalist*innen in Unternehmen, deren Anweisungen dann von Arbeiter*innen umgesetzt werden müssen
- Produktion für den Markt unter Konkurrenzbedingungen und unvorhersehbaren Entwicklungen von Angebot und Nachfrage

- Produktivitäts- und Innovationsdruck durch Konkurrenz auf dem Markt
- Schaffung enormer Ungleichheit durch die kapitalistische Produktionsweise

In einer ausführlichen Auswertung werden die Erfahrungen aus dem Planspiel zusammengetragen und anhand von Beispielen aus der deutschen Wirtschaft für eine Analyse der ökonomischen Wirklichkeit genutzt.

Workshop 1 dauert etwa 160 bis 180 Minuten, inklusive Pausen.

Workshop 2: Kapitalismus und Natur: Was hat unser Wirtschaftssystem mit Umweltzerstörung zu tun?

Dieser Workshop hat die gleiche Grundstruktur wie Workshop 1. Das Konzept wird hier jedoch erweitert und zugespitzt auf die Frage, warum die Strukturen und Dynamiken des Kapitalismus dazu führen, dass die Natur nicht nachhaltig genutzt und geschützt, sondern ausgebeutet und zerstört wird – auch unabhängig von einzelnen rücksichtslosen Unternehmen oder schlechten Kaufgewohnheiten der Konsument*innen.

Das Planspiel aus Workshop 1 wird ergänzt durch eine «Umweltkonferenz», in der die negativen ökologischen Auswirkungen der Produktion thematisiert werden. Nach der Konferenz können die Teilnehmer*innen auf spielerische Weise verschiedene Wege erproben, wie die Produktion nachhaltiger gestaltet werden kann – unter Berücksichtigung der Anforderung, dass sie weiterhin unter dem allgemeinen kapitalistischen Druck stehen, sich mit ihrer Produktion am Markt behaupten und beständig Profite machen zu müssen.

In der Auswertung werden die im Planspiel gewonnenen Erfahrungen zusammengetragen, reflektiert und für eine Analyse der ökonomischen Wirklichkeit genutzt. Dabei wird ein besonderer

Fokus auf den Zusammenhang zwischen wirtschaftlicher Dynamik und ökologischen Folgen gelegt. Zudem werden verschiedene Lösungsansätze aus dem Planspiel auf ihre potenzielle Wirksamkeit hin untersucht. Zum Abschluss diskutieren die Teilnehmer*innen die Frage, wie das Wirtschaftssystem aus ihrer Sicht ökologischer gestaltet werden könnte.

Workshop 2 dauert etwa 240 bis 300 Minuten, inklusive Pausen.

Workshop 3: Kapitalismus und Care: Welche Rolle spielt Sorgearbeit in unserem Wirtschaftssystem?

Auch dieses Konzept basiert auf der Grundstruktur von Workshop 1. Hier wird das Konzept jedoch um die Dimension der Care- oder Sorgearbeit erweitert. Neben der Produktion von Flugzeugen muss in diesem Planspiel auch Care-Arbeit geleistet werden. Die Teilnehmer*innen müssen dabei nicht nur Care-Arbeit für sich selbst leisten oder organisieren, sondern haben jeweils zu zweit auch Verantwortung für «Care-Figuren» – leere Hühnereier. Sie müssen dabei entscheiden, ob eine*r der beiden die Care-Arbeit selbst übernimmt oder ob beide erwerbstätig sein wollen und die Care-Arbeit vom Care-Center übernommen wird.

In der Auswertung werden die im Planspiel gewonnenen Erfahrungen zusammengetragen, reflektiert und für eine Analyse der ökonomischen Wirklichkeit genutzt. Dabei wird ein besonderer Fokus auf den Zusammenhang von Kapitalismus und Care-Arbeit gelegt. Zum Abschluss diskutieren die Teilnehmenden die Frage, was sich aus ihrer Sicht bei der Organisation der Care-Arbeit ändern sollte.

Workshop 3 dauert etwa 240 bis 300 Minuten, inklusive Pausen.

Alle drei Workshops bieten einen niedrighschwelligen Einstieg in die Analyse des kapitalistischen Wirtschaftssystems. Sie haben unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte, die besonders hervorgehoben und beleuchtet werden. Lehrkräfte und Teamer*innen können auswählen, welcher Workshop vom Inhalt und von der Komplexität her am besten zu ihrer Zielgruppe passt.

Erfahrungen mit den Workshops

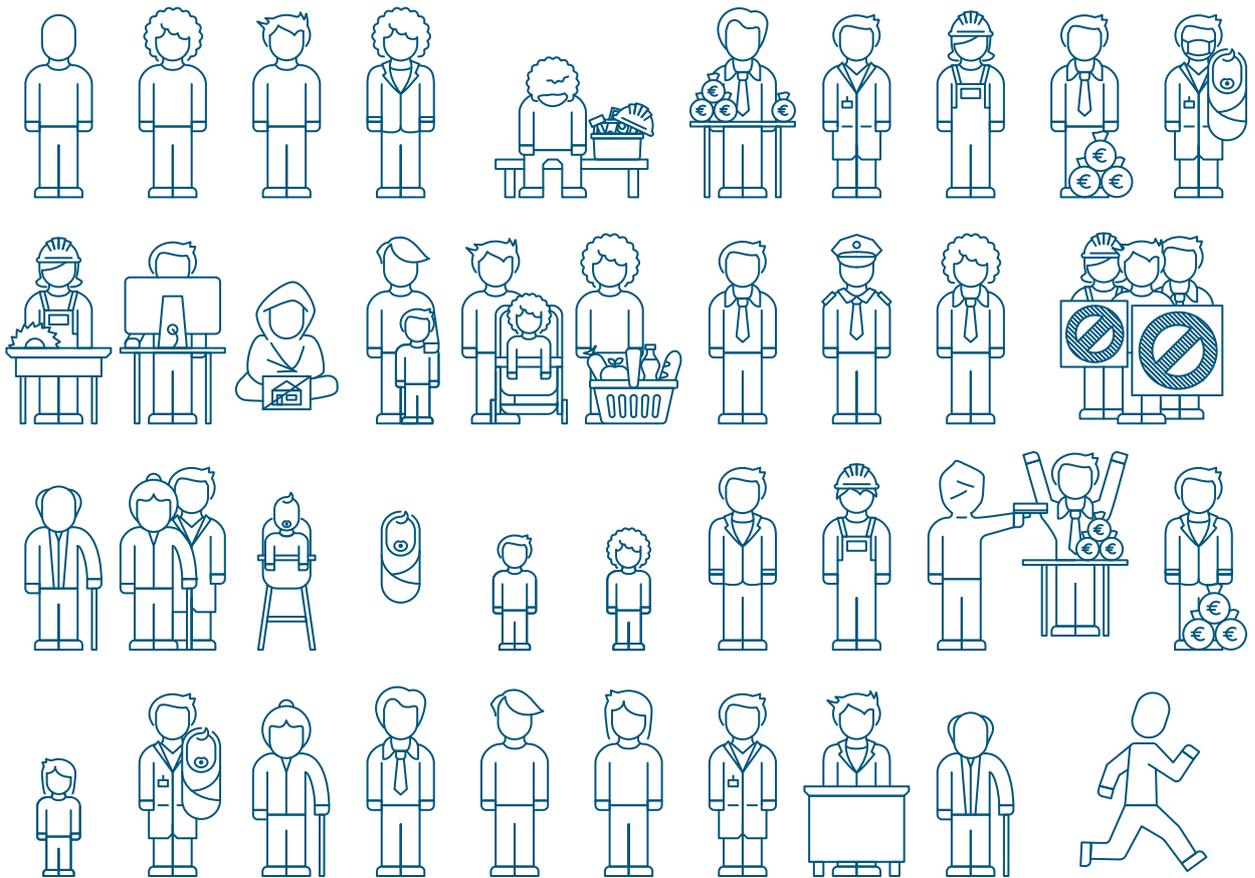
Alle Workshops wurden praktisch erprobt, unter anderem mit Schüler*innen in einer berufsvorbereitenden Maßnahme, mit der 12. Klasse einer Gesamtschule, mit Abiturient*innen eines Gymnasiums und mit jungen Aktivist*innen einer Umweltorganisation. Nach den Praxistests wurden die Konzepte mehrfach überarbeitet und angepasst. Die Workshops sind gut geeignet für die Bildungsarbeit mit Jugendlichen und Erwachsenen mit wenig Vorwissen und Interesse an kreativen Methoden. Sie funktionieren auch in sehr unterschiedlich zusammengesetzten Gruppen in Bezug auf formale Bildung, Motivation und (soziale) Herkunft.

Wer kann die Workshops durchführen?

Die Broschüre wendet sich an Bildungsarbeiter*innen in der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung, an Lehrkräfte sowie an Ehrenamtliche, die die Workshops selbst teamen wollen. Die Workshops sind für Multiplikator*innen mit Erfahrung im Bildungsbereich gut durchführbar, es ist hierfür kein Expert*innenwissen zum Thema Ökonomie erforderlich. Die Pilotseminare, mit denen die Workshops in der Praxis erprobt worden sind, wurden jeweils nur von einer Person geleitet. Für Teamer*innen, die Planspiele als Methode zum ersten Mal einsetzen, kann es aber entlastend sein, die Workshops zunächst zu zweit durchzuführen, um bei der oftmals unvorhersehbaren Dynamik, die sich beim Planspiel entwickeln kann, den Überblick zu behalten.

Welche begleitenden Angebote gibt es zu den Workshop-Konzepten?

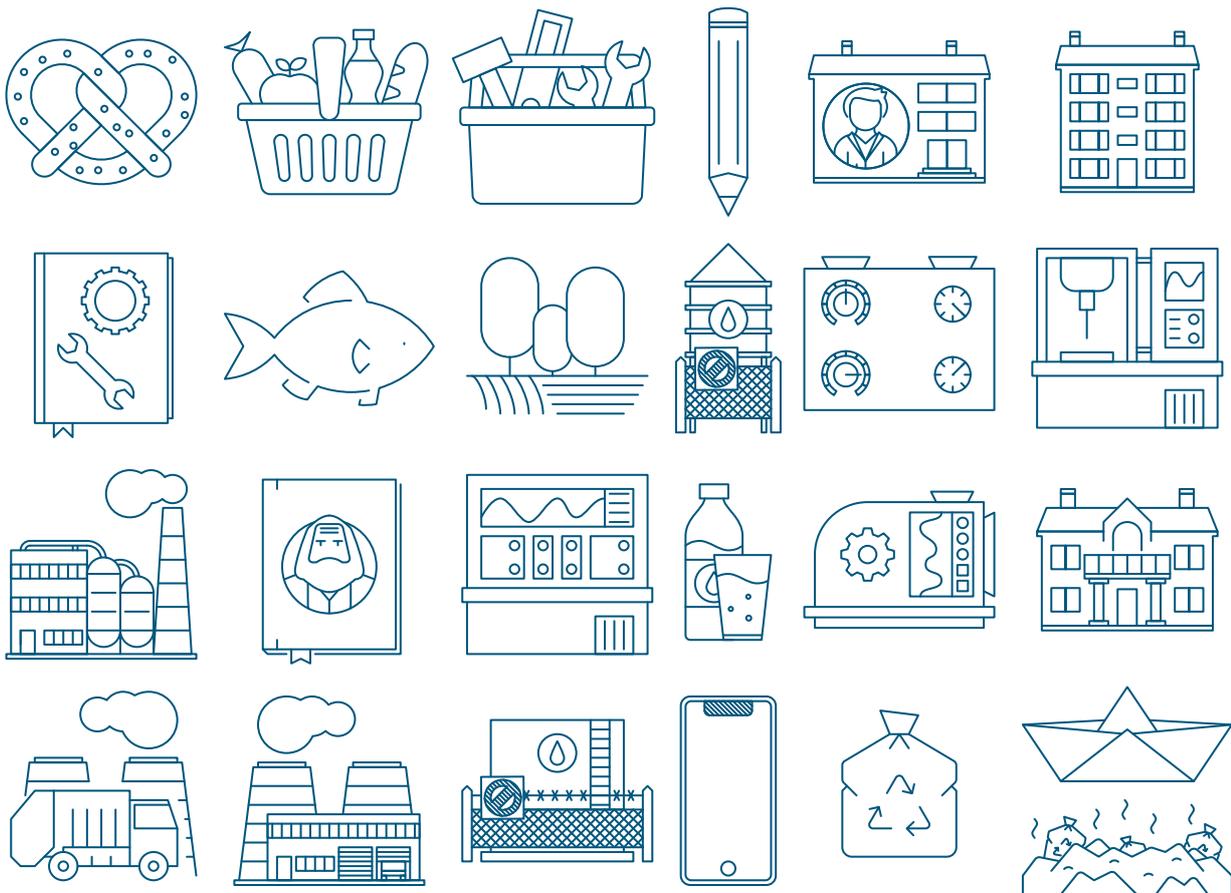
Zu den Workshops bietet die Rosa-Luxemburg-Stiftung Fortbildungen für Multiplikator*innen an. Multiplikator*innen und Organisationen mit Interesse an Workshops oder Fortbildungen können Anfragen an oekonomie_fuer_alle@rosalux.org richten.



WIE KÖNNEN TEXTE UND BILDER DES MATERIALS GENUTZT UND VERÄNDERT WERDEN?

Gute Bildungsarbeit lebt von der Veränderung, der Anpassung von Methoden und Materialien an Kontext und Zielgruppe sowie von deren Überarbeitung und Weiterentwicklung. So können auch neue Themen erschlossen und Konzepte verbessert werden. Deshalb ist das Bildungsmaterial so konzipiert, dass es von Multiplikator*innen einfach genutzt und verändert werden kann: Es ist unter einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht, die explizit erlaubt, Inhalte, das heißt sowohl Texte als auch Bilder, weiterzuverbreiten, zu bearbeiten und wieder zu veröffentlichen, solange auf das Material als Quelle verwiesen wird.

In der gedruckten Broschüre und in dem entsprechenden PDF-Dokument werden die Konzepte so vorgestellt, wie sie in den Praxistests in den Pilotseminaren umgesetzt wurden. Die Arbeitsblätter und Präsentationen werden in der Broschüre nur klein abgedruckt – sie sind nicht als Kopiervorlagen gedacht, sondern werden unter <https://linx.rosalux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> als bearbeitungsfähige PowerPoint-Dateien verfügbar gemacht. Hier können Multiplikator*innen sie herunterladen und dann entsprechend ihren Bedürfnissen und Erfahrungen Texte und Visualisierungen verändern.



Icons für alle!

Gerade in der ökonomischen Bildung sind Grafiken ein großartiges Werkzeug, um komplexe Zusammenhänge verständlich zu machen. Wir wollten, dass auch dieses Werkzeug von Multiplikator*innen für ihre Arbeit genutzt werden kann. Deswegen haben wir den Designer Jochen Steiding gebeten, für das Bildungsmaterial und sein Schwesterprojekt, das Seminarangebot «Die großen Wirtschaftstheorien – Neoklassik, Keynes und Marx» (<https://linx.rosalux.de/einfuehrung-wirtschaftstheorien>), über 130 Icons (einfache Piktogramme) rund um das Thema Ökonomie zu entwerfen. Die Icons sind nicht nur auf den Arbeitsblättern verschieb- und austauschbar, sondern können unter <https://linx.rosalux.de/icons-fuer-alle> auch als einzelne Bilddateien heruntergeladen werden. Mit ihnen können Präsentationen, Arbeitsblätter und Schaubilder rund um zentrale

Themen und Begriffe (nicht nur) aus dem Bereich Ökonomie gestaltet werden. Die Grafiken sind in PNG- und SVG-Dateiformat und damit sowohl als Raster- als auch als Vektorgrafiken verfügbar. Wir würden es sehr begrüßen, wenn auch andere Organisationen von allen nutzbare Icons entwickeln würden und so der Pool der Icons wachsen könnte. Anfragen zur weiteren Icon-Erstellung nimmt Jochen Steiding gern entgegen.

Jochen Steiding ist freiberuflicher Grafikdesigner, lebt und arbeitet in Hannover. Mit seinem Fokus auf politische Kommunikation hat er das Hobby zum Beruf gemacht. Zwischen der Arbeit für Gewerkschaften und Stiftungen ist immer Platz für eine Antifa-Kampagne!

www.schraube.design
kontakt@schraube.design

WORKSHOP 1

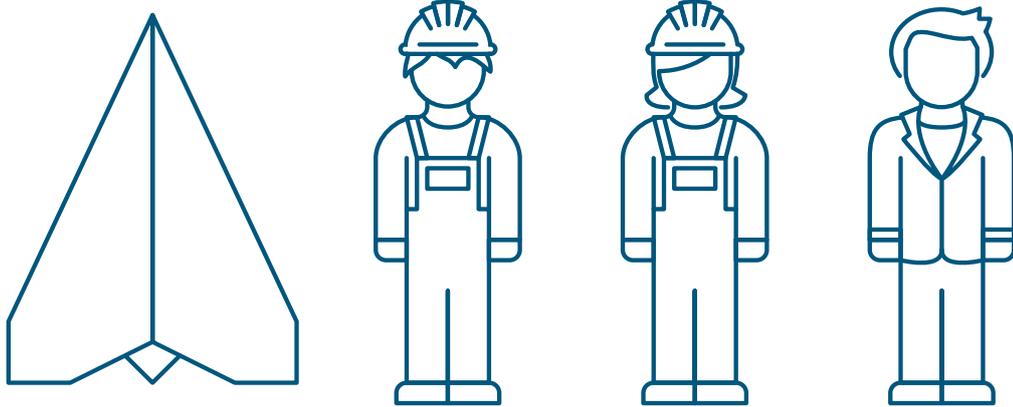
KAPITALISMUS VERSTEHEN: WIE FUNKTIONIERT UNSER WIRTSCHAFTSSYSTEM?

Einführung und Überblick

Die Herausforderung der Bildungsarbeit zum Thema Kapitalismus besteht darin, dass die meisten Menschen in Deutschland zwar über enormes Alltagswissen zum Kapitalismus verfügen. Ein analytisches Wissen darüber, wie der Kapitalismus funktioniert, fehlt aber oft. Vor diesem Hintergrund zielt der Workshop darauf, Basiswissen zum kapitalistischen Wirtschaftssystem zu vermitteln. Kern des Workshops ist das «Planspiel Kapitalismus» – eine Variante des berühmten «Gummibärenspiels». Dabei schlüpfen die Teilnehmer*innen in die Rollen von Geschäftsführung und Belegschaft eines Unternehmens und produzieren Papierflieger, die gewinnbringend am Markt verkauft werden müssen – unter Bedingungen von Konkurrenz, Innovationsdruck und unvorhersehbaren Entwicklungen von Nachfrage und Preisen. Nach dem Planspiel findet eine ausführliche, klar strukturierte Auswertung statt, in der charakteristische Eigenschaften des Kapitalismus herausgearbeitet werden, etwa die Schaffung sozialer Ungleichheit und enorme Produktivität und Innovationskraft. Dabei werden die Erkenntnisse aus dem Planspiel anhand von Beispielen aus der deutschen Wirtschaft mit der ökonomischen Realität abgeglichen.

Die Zielgruppe des Workshops sind Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene. Mit entsprechender Hilfestellung bzw. Überarbeitung des Konzepts kann man ihn aber auch mit jüngeren Teilnehmer*innen durchführen. Im Rahmen der Praxistests wurde der Workshop sowohl in freiwilligen als auch unfreiwilligen Lernsituationen erprobt. Insgesamt hat er sich als sehr geeignet für unterschiedliche Kontexte erwiesen. Er hat gut mit Jugendlichen, die ihr Freiwilliges Soziales Jahr absolvieren, funktioniert und genauso in Schulklassen: von der Gesamtschule übers Gymnasium bis zur Berufsschule. Die Erfahrung zeigt, dass gerade das Planspiel auch mit Gruppen mit wenig Motivation sehr gut umsetzbar ist, weil es eine große Eigendynamik erzeugt, die auch zunächst weniger motivierte Teilnehmer*innen mitreißt.

Die vorgestellten Methoden können auch einzeln angewendet werden. Hier werden sie als aufeinander aufbauend als zusammenhängender Workshop vorgestellt, so, wie im Praxistest erprobt.



9.00 Uhr Begrüßung, Vorstellung des Programms

9.15 Uhr Planspiel Kapitalismus

Die Teilnehmer*innen verstehen Grundstrukturen kapitalistischer Produktion. Sie erleben im Planspiel, dass Kapitalismus eine Produktionsweise ist, die Produktivität und Innovation hervorbringt und zugleich Wohlstand und Macht sehr ungleich verteilt.

10.40 Uhr Pause

10.55 Uhr Auswertung Planspiel: kapitalistische Produktion als Bild

Die Teilnehmer*innen entwickeln aus ihren im Planspiel und im Alltag gewonnenen Erfahrungen eine allgemeine Analyse der Logik und Struktur kapitalistischer Produktion.

11.25 Uhr Auswertung Planspiel: Realitätscheck Kapitalismus

Die Teilnehmer*innen analysieren die im Planspiel gemachten Erfahrungen und erkennen anhand von Praxisbeispielen aus der deutschen Wirtschaft, wie realitätsnah ihre Erfahrungen aus dem Planspiel sind.

11.45 Uhr Feedback

12.00 Uhr Ende

PLANSPIEL KAPITALISMUS

Methode: Planspiel

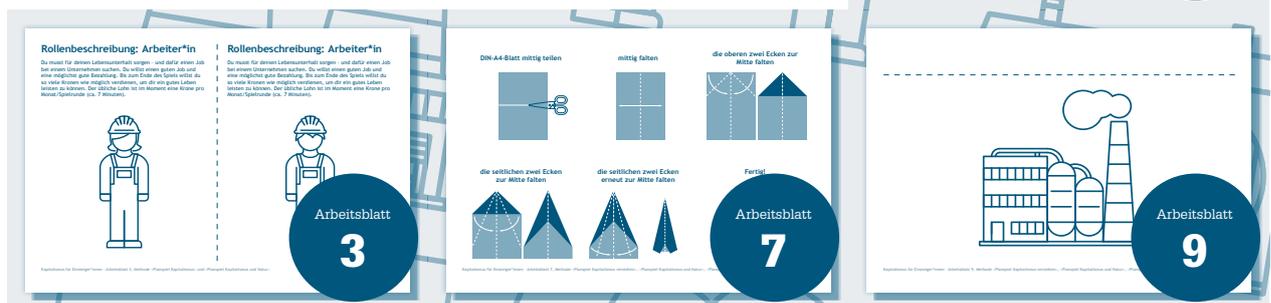
Ziel: Die Teilnehmer*innen verstehen Grundstrukturen kapitalistischer Produktion. Sie erleben im Planspiel, dass Kapitalismus eine Produktionsweise ist, die Produktivität und Innovation hervorbringt und zugleich Wohlstand und Macht sehr ungleich verteilt.

Dauer: 75 – 90 Minuten

Konzept und Beschreibung des Planspiels sind weitgehend aus dem Bildungsmaterial «The Winner Takes It All?! Methoden für die politische Bildung zu sozialer Ungleichheit» übernommen (siehe dort S. 58 – 70). Diese Broschüre ist 2019 von EPIZ Berlin, Brot für die Welt, dem Bundesjugendwerk der AWO und AWO International veröffentlicht worden. Darin finden sich weitere Methoden für die kritische ökonomische Bildungsarbeit – zu Kolonialismus als vergessener Wurzel von Europas Reichtum und zu sozialer Ungleichheit im Kapitalismus. Das Material ist zum Download verfügbar unter: www.epiz-berlin.de/publications/the-winner-takes-it-all/.

Material (bei 20 Teilnehmer*innen):

- Computer, Beamer, PowerPoint-Präsentation «Planspiel Kapitalismus»
- 4 x Arbeitsblatt 1 («Rollenbeschreibung: Unternehmer*in»)
- 16 x Arbeitsblatt 3 («Rollenbeschreibung Arbeiter*in»)
- 4 x Arbeitsblatt 7 («Faltanleitung Papierflieger»)
- 2 x Arbeitsblatt 9 («Unternehmensname»)
- ! **Die Präsentation und die Arbeitsblätter können als veränderbare PowerPoint-Dateien unter <https://linx.rosalux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> heruntergeladen werden.**
- 20 Pappbecher, 6 Scheren, 6 Bleistifte, 6 Buntstifte, 2 Modellprodukte (Papierflieger), Anspitzer, ca. 200 Blatt Schmierpapier
- 250 Gramm rote und 250 Gramm weiße getrocknete Bohnen
- evtl. Verkleidung für die verschiedenen Rollen (z. B. Jacketts/Blazer für Unternehmer*innen, Basecaps oder Käppis für Arbeiter*innen)



Größe der Seminargruppe

Die Dynamik des Planspiels hängt von der Größe der Seminargruppe ab. Eine gute Gruppengröße ist 15 bis 20 Teilnehmer*innen. Bei mehr als 25 Teilnehmer*innen sollte das Planspiel von zwei Teamer*innen geleitet werden, um den Überblick zu behalten. Die minimale Gruppengröße liegt bei 12 Personen. Für kleinere Gruppen eignet sich das Planspiel nicht, da sich dann die Spieldynamik nur schlecht entwickeln kann.

Ablauf

1. Einführung in das Planspiel Kapitalismus (10 Minuten)
2. Rollenvergabe und Einarbeitung (10 Minuten)
3. Produktionsphase (40 – 50 Minuten)
4. Ende (5 Minuten)
5. Aufräumen (5 Minuten)
6. Emotionale Auswertung (5 – 10 Minuten)

1. Einführung (10 Minuten)

Die Spielleitung (Teamer*in) gibt eine Einführung in die Methode Planspiel und einen Überblick über den Ablauf. Als Grundlage für die Einführung in das Thema kann die PowerPoint-Präsentation «Planspiel Kapitalismus» genutzt werden. Die Präsentation ist als aktivierender Input gestaltet: Zu Beginn wird die Methode Planspiel erklärt, dann werden Inhalt und Ziel des Planspiels vorgestellt.

Ausgangspunkt jedes Planspiels ist eine Grundsituation, die fiktiv oder an reale Ereignisse angelehnt sein kann. Die Teilnehmer*innen übernehmen unterschiedliche Rollen und vertreten die Interessen der von ihnen dargestellten Personengruppe. Dabei müssen sie bestimmte Regeln des Planspiels befolgen und sich bei der Vertretung der Interessen möglichst realistisch verhalten. In diesem Rahmen sind sie aber in ihrem Verhalten frei und können ausprobieren, was am besten funktioniert.

Im Zentrum des Planspiels Kapitalismus stehen drei Fragen:

- Wie funktioniert das kapitalistische Wirtschaftssystem?
- Wie ist im Kapitalismus die Produktion von Waren organisiert?
- Welche Rolle spielen Unternehmer*innen und Arbeiter*innen in der Produktion?

Im Planspiel Kapitalismus werden Unternehmen gegründet, in denen Unternehmer*innen und Arbeiter*innen Papierflieger (und/oder andere Papierprodukte) herstellen, die sie auf dem Markt, der von den Teamer*innen geleitet wird, verkaufen müssen. Durch den Verkauf erhalten die Unternehmen Einnahmen, mit denen sie die Löhne bezahlen und neue Rohstoffe kaufen können und mit denen Profit erzielt wird.

Im Planspiel gibt es zwei Rollen:

- a. Die Unternehmer*innen, die jeweils zu zweit ein Unternehmen leiten, das Papierflugzeuge produziert. Sie besitzen Fabriken (Tisch), Werkzeuge und Maschinen (Stifte, Scheren etc.), Rohstoffe (Papier) und Startkapital (40 Kronen). Zu Beginn des Planspiels stellen die Unternehmer*innen Arbeiter*innen ein und leiten diese dann im Planspiel an. Sie verfolgen dabei das Ziel, mit ihrem Unternehmen möglichst reich zu werden. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen sie die Unternehmen so erfolgreich führen, dass sie sich am Markt gut behaupten können und bis zum Spielende den höchstmöglichen Gewinn aus ihrem Startkapital erwirtschaftet haben.
- b. Die andere Rolle im Planspiel ist die der Arbeiter*innen. Sie sind auf der Suche nach einem guten Job, der ihnen eine möglichst sichere Anstellung und hohe Löhne bietet, mit denen sie sich ein gutes Leben leisten können. Der übliche Lohn zu Beginn des Planspiels ist eine Krone pro Monat (= Spielrunde von sieben Minuten). Die Löhne können sich jedoch ändern – die Unternehmen können einzelnen oder allen Arbeiter*innen mehr oder weniger Lohn zahlen. Umgekehrt können Arbeiter*innen das Unternehmen wechseln,

streiken etc., um einen besseren Lohn oder bessere Arbeitsbedingungen durchzusetzen. Das Produkt, das von den Unternehmen hergestellt wird, sind Papierflieger, für die DIN-A4-Blätter zerschnitten, gefaltet und bemalt werden müssen. Im Verlauf des Spiels können die Unternehmen auch versuchen, andere Waren auf dem Markt zu verkaufen. Zu Beginn sollten sie aber Papierflieger nach dem Vorbild der Faltanleitung und den von den Teamer*innen bereitgestellten Modellen produzieren. Dabei müssen die Unternehmen beachten, dass nur gute Qualität, also genau geschnittene, gefaltete und bemalte Papierflieger auf dem Markt auch verkauft werden können.

Der Markt wird von den Teamer*innen organisiert und kontrolliert. Er ist während des Planspiels durchgehend «geöffnet». Hier müssen die Unternehmen ihre Produkte verkaufen und neue Rohstoffe (Papier) und eventuell neue Maschinen und Werkzeuge (z. B. Bunt- statt Bleistifte) für die Weiterentwicklung ihrer Produkte kaufen. Bezahlt wird am Markt mit der Spielwährung Kronen. Als Zahlungsmittel werden getrocknete rote Bohnen (eine Bohne = eine Krone) und weiße Bohnen (eine Bohne = zehn Kronen) genutzt. Bohnen als Zahlungsmittel haben sich bewährt. Sie sind klein, handlich und günstig zu bekommen, außerdem haben Teilnehmer*innen sie nicht zufällig dabei und können dementsprechend ihre Einkommen nicht «künstlich» erhöhen. Die Marktpreise, die mithilfe einer PowerPoint-Folie während des Planspiels durchgehend an der Wand sichtbar sind, können sich ändern: Wenn etwa sehr viele gleiche Papierflieger produziert werden, können die Preise für dieses Produkt sinken. Deshalb ist es wichtig für die Unternehmen, sich nicht auf die Preise zu verlassen, sondern die «Marktpreis-Folie» immer im Blick zu haben.

2. Rollenvergabe und Einarbeitung (10 Minuten)

Es werden so viele Unternehmen gegründet, dass jedes Unternehmen vier bis acht Arbeiter*innen anstellen kann. Bei 20 Teilnehmer*innen empfiehlt es sich, zwei Unternehmen mit jeweils zwei Unternehmer*innen zu gründen. Die verbleibenden

Teilnehmer*innen sind Arbeiter*innen. Die Rollen können nach Interesse, per Losverfahren oder durch die Spielleitung zugeteilt werden. Da die Dynamik des Planspiels vom Engagement der Unternehmer*innen abhängt, empfiehlt es sich, diese Rolle nach Interesse auszuwählen.

Alle Unternehmen erhalten

- pro Unternehmer*in eine Rollenbeschreibung (Arbeitsblatt 1)
- eine Faltanleitung für die Papierflieger (Arbeitsblatt 7)
- ein Namensschild für das Unternehmen (Arbeitsblatt 9)
- ein Modellprodukt des Papierfliegers
- einen Pappbecher, der als Konto dient, in dem das verdiente Geld des Unternehmens gesammelt wird
- einen Bleistift
- eine Schere
- 40 Kronen Startkapital
- 20 Blatt Papier

Alle Arbeiter*innen erhalten

- einen Pappbecher, der als Konto dient, in dem das verdiente Geld gesammelt wird
- eine Rollenbeschreibung (Arbeitsblatt 3)

Die Gruppen haben nun etwa zehn Minuten Zeit, sich einzuarbeiten: Sie können sich mit den Rollenbeschreibungen vertraut machen, die Arbeiter*innen suchen Arbeit, die Unternehmer*innen suchen sich einen Tisch aus, überlegen sich einen Namen und stellen Arbeiter*innen ein. Es ergibt sich dabei oft, dass die Unternehmen unterschiedlich groß sind, weil ein Unternehmen zum Beispiel acht Arbeiter*innen anstellt und ein anderes nur vier. Das ist für die Spieldynamik unproblematisch, es sollte jedoch dafür gesorgt werden, dass alle Unternehmen mindestens zwei Arbeiter*innen anstellen. Nachdem die Unternehmer*innen Arbeiter*innen eingestellt haben, können sie sich anhand der Modelle mit der Herstellung der Produkte vertraut machen und überlegen, wie sie die Produktion organisieren.

Während der Einarbeitungsphase sollten alle Gruppen noch einmal darauf hingewiesen werden, dass der übliche Lohn eine Krone pro Monat (eine Spielrunde von sieben Minuten) beträgt. Es ist sinnvoll, die 20 Blatt Papier als Rohstoff, aus dem die Produkte hergestellt werden, in der Einarbeitungsphase noch nicht zu verteilen, weil erfahrungsgemäß einige Gruppen sonst sofort mit der Produktion beginnen würden und dadurch gegenüber den anderen Gruppen einen Vorteil hätten.

Setting

Ein klares Setting lädt die Teilnehmenden zum «Hineinwachsen» in ihre Rolle ein. Geeignete Kleidung wie Jacketts/Blazer für die Unternehmer*innen und Käppis für die Arbeiter*innen erleichtern die Identifikation mit der Rolle, sind aber keine Voraussetzung für ein erfolgreiches Planspiel. Die Gruppentische müssen räumlich deutlich voneinander abgegrenzt sein, sodass die Unternehmen klar getrennt sind und die Gruppen auch nicht ohne Weiteres mitbekommen, wie die jeweils andere Gruppe produziert.

Produkt

Die Dynamik des Planspiels lebt davon, dass die Unternehmen aus Rohmaterialien Produkte herstellen und diese am Markt verkaufen können. Damit alle Teilnehmer*innen wissen, wie das Produkt aussehen soll, empfiehlt es sich, für jedes Unternehmen ein Modell des Produkts zu haben, das als Vorlage für die Produktion dient. Als Produkt bewährt haben sich einfache Papierflugzeuge, weil ihre Herstellung schnell von allen Teilnehmer*innen erlernt werden kann. Dazu findet sich auf Arbeitsblatt 7 eine Faltanleitung.

Zu beachten ist bei der Wahl des Produkts aber, dass es nicht zu leicht zu produzieren ist, weil sonst die Unternehmen enorme Mengen herstellen würden, damit viel Papier verbrauchen würden und die Spielleitung, die den Markt kontrolliert, im Minutentakt Dutzende Papierflugzeuge zählen und bezahlen müsste (siehe unten). Um das zu vermeiden, sollten die Modellprodukte aufwendiger gestaltet sein – zum Beispiel mit Verzierungen (aufgemalte Fenster

oder Schereneinschnitte). Wenn die Gruppe dafür geeignet erscheint, können alternativ auch aufwendiger zu faltende Produkte hergestellt werden, etwa Papierschiffe oder Hüte.

Im Laufe des Spiels können die Unternehmen weitere Papierprodukte entwickeln und ausprobieren, ob sich ihr Verkauf auf dem Markt lohnt. Die Spielleitung sollte darauf hinwirken, dass in den ersten Runden nur Flieger nach dem Vorbild der Faltanleitung hergestellt werden. Versuchen die Unternehmen nämlich, von Beginn an andere kreativere Papierprodukte herzustellen, kann das verhindern, dass sie zügig ins Produzieren kommen. Auf diese Weise können sie schnell pleitegehen, weil sie zu langsam produzieren, um Einkünfte zu generieren, die ihnen das Zahlen der Löhne und neue Investitionen ermöglichen.

Markt

Erfahrungsgemäß versuchen die Teilnehmer*innen immer wieder, mit der Marktleitung zu handeln – also etwa mehr Geld zu bekommen oder durchzusetzen, dass ein schlecht gefaltetes Produkt trotzdem auf dem Markt gekauft wird. Damit keine unrealistische Spielsituation entsteht, in der die Unternehmen bestimmen, welche Preise sie für ihre Produkte bekommen, muss die Spielleitung bereits zu Spielbeginn betonen, dass hier wie in der Realität Marktgesetze von Angebot und Nachfrage gelten und einzelne Unternehmen die Marktpreise nicht diktieren können.

Die PowerPoint-Folie «Infowand zum Planspiel» sollte während der ganzen Produktionsphase sichtbar sein, damit die Unternehmen die Preise der verschiedenen Waren sowie den laufenden Monat immer vor Augen haben. Die Teamer*innen können dann Preisänderungen immer direkt auf der Folie eintragen.

3. Produktionsphase (40 – 50 Minuten)

Nach der Einarbeitungsphase beginnt die Produktionsphase, die etwa fünf bis sieben Spielrunden à sieben Minuten dauern sollte. Sie wird eingeleitet mit der Verteilung von 20 Blatt Papier pro Unternehmen. Vor dem Verteilen werden die

Teilnehmer*innen noch einmal daran erinnert, dass ab Beginn der Produktionsphase das Planspiel in Runden von sieben Minuten eingeteilt ist, an deren Ende die Unternehmen allen Mitarbeiter*innen jeweils den vereinbarten Lohn auszahlen müssen. Die Spielrunden werden von den Teamer*innen auf der «Marktpreis-Folie» notiert, sodass alle immer wissen, wie viele Runden schon gespielt sind und wie viel Lohn dementsprechend schon gezahlt worden sein muss.

Das Ende jeder Spielrunde muss laut angekündigt werden, verbunden mit dem Hinweis, dass jetzt die Löhne ausgezahlt werden müssen. Die Unternehmer*innen zahlen dann den Arbeiter*innen den Lohn aus, den diese auf ihren Konten (in den Bechern) sammeln können. Die Unternehmer*innen leiten in ihren Unternehmen die Produktion an, verkaufen die Produkte am Markt und kaufen je nach Bedarf Papier, Stifte etc. In den ersten beiden Spielrunden geht es vor allem darum, dass sich alle in ihre Rollen einfinden, die Produktion erfolgreich anläuft und die Löhne bezahlt werden.

Erschwerung der Produktion

Nach ein bis zwei Spielrunden funktioniert in den meisten Unternehmen die Papierflieger-Produktion gut und es werden in kurzer Zeit viele Flieger produziert, mit denen die Unternehmen viele Kronen verdienen. Wenn dieser Punkt erreicht ist, empfiehlt es sich, Innovationsdruck aufzubauen: Wenn alle erfolgreich in der Produktion von Standard-Papierfliegern sind, senkt die Spielleitung die Marktpreise für Flieger. Dabei müssen die Teamer*innen aber darauf achten, die Preise nur so zu ändern, dass die Unternehmen weiterhin genug Einkommen haben, um Löhne zahlen und neue Rohstoffe einkaufen zu können. Zudem ist es wichtig, den Teilnehmer*innen die Preisänderungen innerhalb der wirtschaftlichen Logik zu erklären: Es wurden zu viele immer gleiche Flugzeuge produziert, sodass der Markt langsam gesättigt ist und die Flieger nicht mehr für fünf, sondern zum Beispiel nur noch für zwei Kronen verkauft werden können. Wenn die Unternehmen ihre Erlöse wieder steigern wollen, müssen sie das machen, was Unternehmen in der Realität auch permanent

tun: neue Produkte entwickeln. Die Teamer*innen können dabei den Teilnehmer*innen die Wahl überlassen, was sie produzieren wollen, sollten aber den Tipp geben, dass neuartige und hochwertige (= aufwendig produzierte) Produkte am Markt meist honoriert werden.

Wenn neue Produkte wie zum Beispiel Papierschiffe oder -hüte am Markt mit höheren Preisen honoriert werden und gleichzeitig die Preise für Standardflugzeuge weiter sinken, entsteht meist schnell eine «Innovationsdynamik». Die Unternehmen bringen immer neue Produkte auf den Markt, die Stimmung wird hektisch, aber auch lustig, wenn zum Beispiel ein Origami-Kranich Höchstpreise erzielt. Nach einer weiteren Runde können die Unternehmen dann durch erneute Preissenkungen animiert werden, viel Geld in Buntstifte zu investieren, was am Markt mit erneuten Preisanstiegen honoriert wird. Der teure Buntstift steht hier im Planspiel für eine teure und riskante Investition in neue Produkte oder Produktionsformen.

Der Sinn dieses Vorgehens ist, die Teilnehmer*innen des Planspiels mit Mechanismen kapitalistischer Produktion vertraut zu machen, die für die Schaffung und die Verteilung von Wohlstand zentral sind: Die Unternehmen selbst stehen durch die große Konkurrenz auf dem Markt unter ständigem Preis- und Innovationsdruck. Das wirkt sich einerseits negativ auf ihre Bereitschaft aus, die Löhne zu erhöhen. Und es treibt die Unternehmen andererseits an, erzielte Profite nicht nur zur Steigerung des eigenen Wohlstands zu nutzen, sondern auch für Investitionen in die Produktentwicklung und neue Produktionstechnik, um der Marktkonkurrenz standzuhalten.

Fällt es im Planspiel den Unternehmen zu leicht, viel Geld zu verdienen, sind sie oft bereit, sehr hohe Löhne zu zahlen und die Produktion zu verlangsamen. Dadurch wird das Planspiel unrealistisch und legt den Teilnehmer*innen nahe, dass es auch in der Realität als Unternehmer*in leicht ist, hohe Profite zu erzielen und außerdem die Arbeiter*innen sehr gut zu bezahlen.

4. Ende (5 Minuten)

Die Spielleitung kündigt nach sechs bis sieben Runden an, dass das Planspiel jetzt beendet wird. Die Produktion wird eingestellt, alle Arbeiter*innen bekommen ein letztes Mal ihren Lohn ausgezahlt und die Unternehmen können ein letztes Mal ihre Produkte am Markt verkaufen. Anschließend werden alle Teilnehmer*innen aufgefordert, ihre Kronen zu zählen und das Ergebnis für die Auswertung zu notieren – sowohl die Arbeiter*innen als auch die Unternehmer*innen.

5. Aufräumen (5 Minuten)

Es ist wichtig, an dieser Stelle allen Beteiligten deutlich zu machen, dass das Planspiel vorbei ist und die Teilnehmer*innen jetzt nicht mehr in ihren Rollen sind. Vor der anschließenden Auswertung empfiehlt sich deshalb eine Unterbrechung, die zum Aufräumen genutzt (Rückgabe der Spielmaterialien, Umbau von den Gruppentischen zum Stuhlkreis) und/oder durch eine Kaffeepause markiert werden kann.

Die Teamer*innen sollten diese Zeit nutzen, um zu zählen, wie viele verschiedene Produkttypen (z. B. verschiedene Papierfliegermodelle) und wie viele Papierprodukte insgesamt hergestellt wurden. Sie können zudem von jedem Produkttyp ein Modell einsammeln. Beide Schritte sind eine Vorbereitung für die Auswertung des Planspiels im Rahmen des «Realitätscheck Kapitalismus» (siehe S. 21).

6. Emotionale Auswertung (5 – 10 Minuten)

Nach dem Spiel wird zunächst emotional ausgewertet. Dazu werden die Teilnehmer*innen gefragt, wie das Planspiel war, was ihnen Spaß gemacht hat und was für sie anstrengend war. Dieser Teil ist sehr wichtig, damit die Emotionen und Eindrücke der Teilnehmer*innen Raum erhalten. Die Teamer*innen sollten dabei diejenigen, die die Rolle der Unternehmer*innen übernommen haben, und die, die in die Rolle der Arbeiter*innen geschlüpft sind, getrennt befragen – oft sind die Wahrnehmungen des Planspiels und die dort gemachten Erfahrungen nämlich sehr unterschiedlich.

Hinweise für Lehrkräfte und Teamer*innen

In der Bildungspraxis wird beim Einsatz von Planspielen die inhaltliche Auswertung oft vernachlässigt. Hier werden für die Auswertung die Methoden «Kapitalismus als Bild» und «Realitätscheck Planspiel Kapitalismus» vorgeschlagen. Die Idee der Auswertung ist es, die Erfahrungen, Regeln und Strukturen, die die Teilnehmer*innen im Planspiel kennengelernt haben, gemeinsam strukturiert anzuschauen und mithilfe einer Visualisierung die Grundstrukturen der kapitalistischen Wirtschaftsweise zu verstehen. Eine intensive Auswertung ist entscheidend, damit die Erkenntnisse aus dem Planspiel wirksam werden und vertieft werden können. Deshalb sollte bei der Durchführung des Planspiels für die gemeinsame Auswertung genug Zeit eingeplant werden.

AUSWERTUNG PLANSPIEL PRODUKTION IM KAPITALISMUS ALS BILD

Methode: Kleingruppenarbeit

Ziel: Die Teilnehmer*innen entwickeln aus den im Planspiel und im Alltag gewonnenen Erfahrungen eine allgemeine Analyse der Logik und Struktur kapitalistischer Produktion.

Dauer: 30 Minuten

Material

pro Kleingruppe:

- Arbeitsblatt 11 («Unternehmen – Markt»)
 - Arbeitsblatt 12 («Arbeiter*in – Unternehmer*in»)
 - Arbeitsblatt 13 («Arbeitskraft – Rohstoffe/ Material»)
 - Arbeitsblatt 14 («Gebäude – Werkzeuge/ Maschinen»)
 - Arbeitsblatt 15 («Ware – Warum wird produziert?»)
- ! **Alle Arbeitsblätter können als veränderbare PowerPoint-Dateien unter <https://linx.ro-salux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> heruntergeladen werden und müssen nach dem Ausdrucken entlang der gestrichelten Linie zerschnitten werden.**
- Flipchart-Papier
 - Klebestifte
 - Moderationsstifte



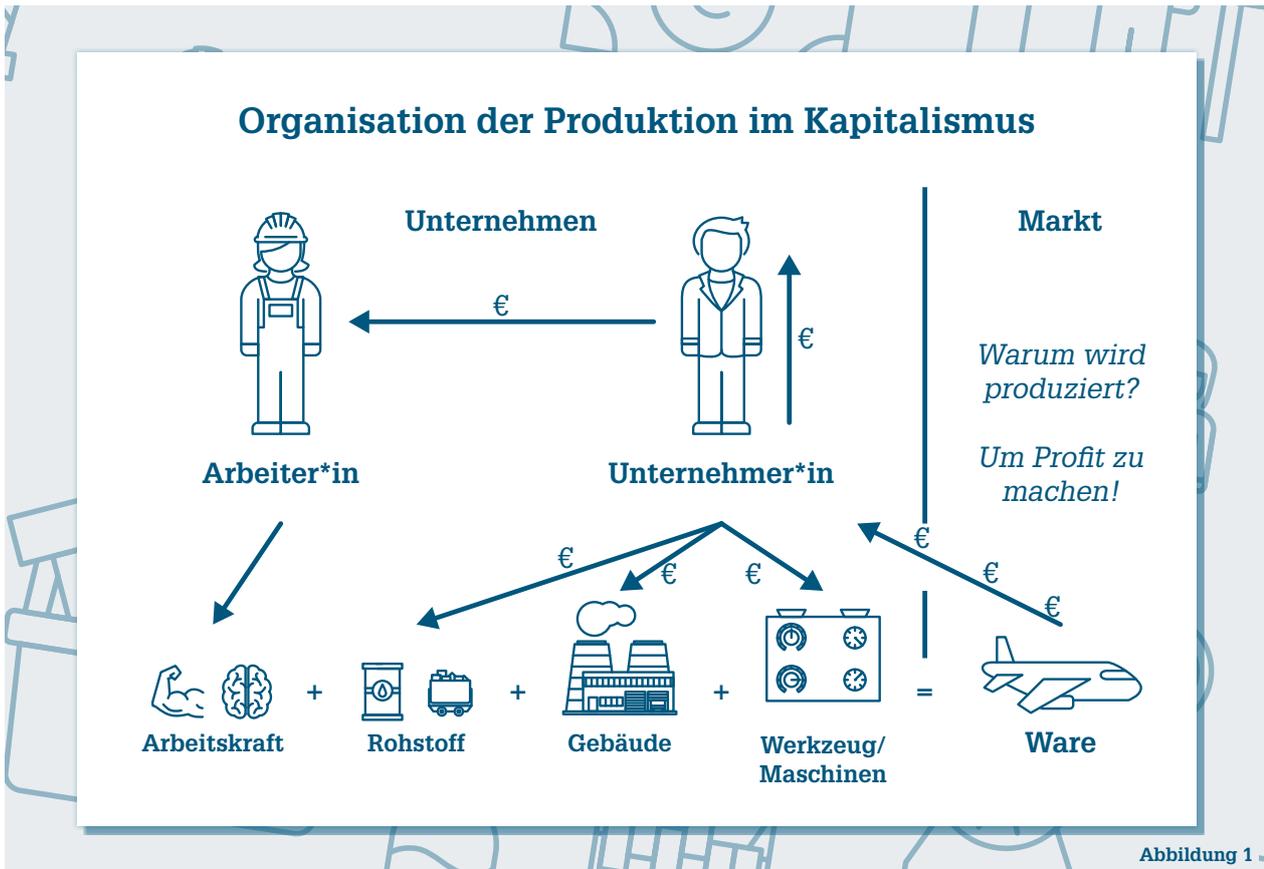


Abbildung 1

Ablauf

Die Teamer*innen kündigen an, dass die Teilnehmer*innen gleich die Aufgabe bekommen, aus den Arbeitsblätter in Kleingruppen ein schematisches Bild zu gestalten, das zeigt, wie die kapitalistische Produktion organisiert ist. Dafür müssen sie Begriffe und Bilder auf den Arbeitsblättern auf einem Flipchart-Papier arrangieren. Dabei sollen Pfeile und €-Zeichen genutzt werden, um den Fluss der Produktion einerseits und von Geld andererseits darzustellen. Außerdem müssen sie die Frage auf Arbeitsblatt 15 beantworten, warum im Kapitalismus produziert wird.

Anschließend werden Kleingruppen mit drei bis fünf Teilnehmer*innen gebildet, die Arbeitsblätter, Flipchart, Stifte und Klebstoff bekommen. Die Kleingruppen haben dann 10 bis 15 Minuten Zeit, um das Bild zu arrangieren. Abbildung 1 ist ein Beispiel für ein mögliches Ergebnis der Kleingruppenarbeit. Anschließend kommen die

Teilnehmer*innen wieder im Plenum zusammen und stellen ihre Ergebnisse vor.

Anhand der Flipcharts können dann die Teamer*innen in einem kurzen Input zentrale Merkmale des Kapitalismus festhalten:

- Wir schauen uns jetzt mithilfe des Plakats, das ihr erstellt habt, an, wie im Kapitalismus Wohlstand geschaffen und verteilt wird.
- Dafür müssen wir noch einmal nachvollziehen, wie im Kapitalismus produziert wird. Wir haben zwei zentrale Gruppen mit unterschiedlichen Interessen: Unternehmer*innen und Arbeiter*innen.
 - » Die Arbeiter*innen wollen einen guten Lohn für ihre Arbeit.
 - » Die Unternehmer*innen wollen mit ihrem Geld möglichst hohe Profite erzielen.
- Wie funktioniert die kapitalistische Wirtschaft auf dieser Basis?

- » Die Unternehmer*innen investieren Geld, um daraus einen möglichst hohen Profit zu schlagen.
- » Dafür brauchen sie zunächst einmal Kapital.
- » Das Kapital müssen sie investieren
 - › in Rohstoffe und Materialien – in unserem Planspiel war das das Papier, aus dem die Waren (Papierflieger) gefaltet wurden;
 - › in Werkzeug und Maschinen – in unserem Planspiel waren das die Scheren und Stifte;
 - › in Produktionsorte wie Fabriken – in unserem Planspiel waren das die Tische.
- Um damit eine Ware herzustellen, brauchen die Unternehmer*innen die Arbeiter*innen bzw. präziser: Sie bezahlen den Arbeiter*innen einen Lohn, damit Letztere ihre Arbeitskraft einsetzen, um in der Fabrik mit Rohstoffen und Maschinen etwas herzustellen.
- Das Ergebnis der Produktion ist dann eine Ware – in unserem Planspiel waren das die Papierflieger.
- All das passiert im Unternehmen.
- Wenn die Waren hergestellt sind, bringt das Unternehmen die Waren auf den Markt und verkauft sie dort.
- Das, was von den Einnahmen aus dem Verkauf nach Abzug der Kosten für Löhne, Rohstoffe, Werkzeug und die Fabrikräume übrig ist, ist der Profit des Unternehmens.
- Auf welcher Grundlage entscheiden Unternehmen, welche Waren sie produzieren?
 - » Mögliche Antwort: Das Ziel der Produktion für die Unternehmer*innen ist es nicht, möglichst schöne oder hochwertige Flugzeuge herzustellen, sondern mit dem investierten Geld möglichst viel Profit zu machen.
 - » Das hat Konsequenzen: Kann das Unternehmen zum Beispiel mehr Gewinn mit der Herstellung von Flugzeugen mit mehr Passagiersitzen machen, wird es die Produktion entsprechend anpassen – aber nicht, weil die Unternehmer*innen Flugzeuge mit mehr Passagiersitzen besser finden, sondern einfach, weil sie profitabler sind.

Wenn die folgende Methode «Realitätscheck Planspiel Kapitalismus» zur weiteren Auswertung genutzt wird, sollte zum Abschluss eine der Flipcharts ausgewählt werden, die dann im Zentrum der Visualisierung des «Realitätschecks» steht.

Hinweise für Teamer*innen und Lehrkräfte

Meist unterscheiden sich die Ergebnisse der Kleingruppen nicht in der grundlegenden Darstellung, sondern eher in der Übersichtlichkeit. Ergänzt bzw. berichtigt werden sollte nur dann, wenn eine grundlegende Dimension der Produktion fehlt oder falsch dargestellt ist (wenn z. B. nicht abgebildet wird, dass die Arbeiter*innen für ihre Arbeitskraft Lohn bekommen).

Die Methode kann auch unabhängig vom Planspiel Kapitalismus eingesetzt werden, um Teilnehmer*innen in kurzer Zeit Grundlagenwissen zu Strukturen kapitalistischer Produktion erarbeiten zu lassen.

AUSWERTUNG PLANSPIEL REALITÄTSCHECK KAPITALISMUS

Methode: Input und Plenumsgespräch

Ziel: Die Teilnehmer*innen reflektieren ihre im Planspiel gemachten Erfahrungen und gleichen diese anhand von Praxisbeispielen aus der deutschen Wirtschaft mit der Realität ab.

Dauer: 20 Minuten

Material:

- Pinnwand und Pinnadeln oder Whiteboard mit Magneten
- Flipchart «Kapitalismus als Bild»
- Arbeitsblatt 16 («Realitätscheck Kapitalismus»)
- Arbeitsblatt 17 («Ungleichheit: Planspiel»)
- Arbeitsblatt 18 («Ungleichheit: Realität»)
- Arbeitsblatt 19 («Produktivität und Innovation: Planspiel»)
- Arbeitsblatt 20 («Produktivität und Innovation: Realität Europa 2019»)
- ! Die Arbeitsblätter können als veränderbare PowerPoint-Dateien unter <https://linx.rosalux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> heruntergeladen werden.
- Auswahl der im Planspiel hergestellten Papierprodukte zur Illustration



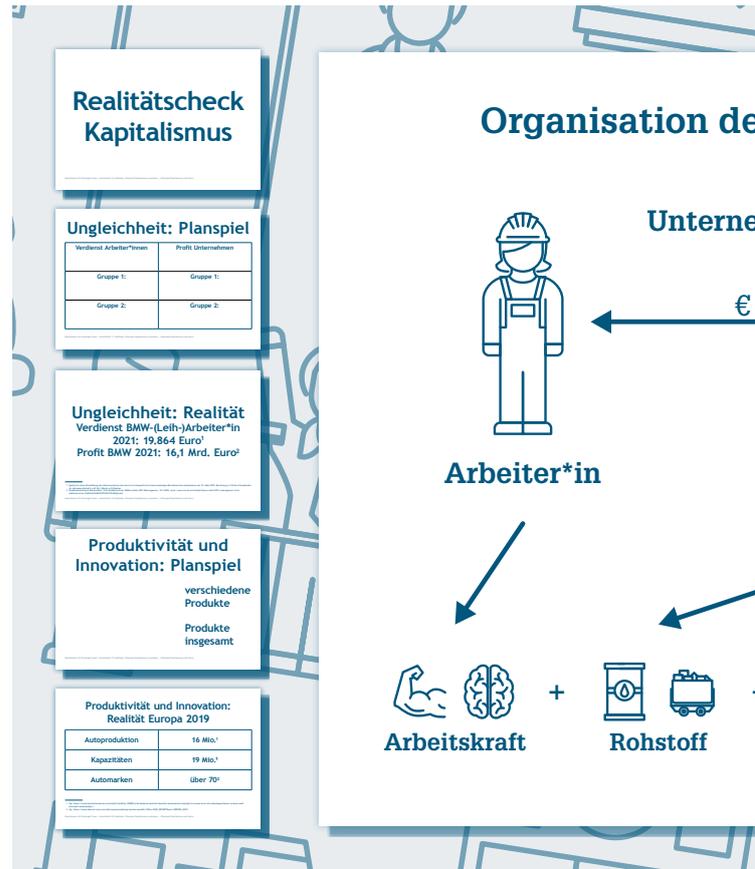
Ablauf

Die Teamer*innen kündigen an, dass jetzt überprüft wird, wie realistisch der Verlauf und die Ergebnisse des Planspiels sind. Dafür pinnen sie die Flipchart «Produktion im Kapitalismus als Bild» an eine Stell- bzw. Magnetwand. Dafür wählen sie eine der Flipcharts, die von den Kleingruppen im Rahmen der vorhergehenden Methode entwickelt wurden, aus und ergänzen gemäß Abbildung 2 im Laufe des Inputs schrittweise die entsprechenden Arbeitsblätter. Es empfiehlt sich, die Arbeitsblätter schon vorher, zum Beispiel in einer Pause, verdeckt aufzuhängen und sie dann während des Inputs nacheinander aufzudecken.

Ungleichheit

Die Teamer*innen fragen zunächst ab, wie viel die Arbeiter*innen im Planspiel verdient und die Unternehmen insgesamt an Profit gemacht haben. Danach schreiben sie die Ergebnisse auf Arbeitsblatt 17 («Ungleichheit: Planspiel») und pinnen dieses links oben neben die Flipchart (siehe Abbildung 2). Oft gibt es große Differenzen zwischen den von den Unternehmen erzielten Profiten und auch bei den von ihnen gezahlten Löhnen. Typischerweise variieren die Löhne zwischen 10 und 35 Kronen und die Profite zwischen 80 und 200 Kronen.

Dann sollte Raum geschaffen werden, um gemeinsam zu diskutieren, wie diese Unterschiede entstanden sind. Anschließend wird den Teilnehmer*innen die Frage gestellt, ob sie die Unterschiede zwischen der Höhe der Löhne und der Höhe der Profite für realistisch halten. Hier wie auch im Folgenden werden die Ergebnisse aus dem Planspiel mit Fakten aus der deutschen Wirtschaft verglichen. Dazu werden die Teilnehmer*innen gebeten zu schätzen, wie hoch die niedrigsten von BMW in Deutschland gezahlten Gehälter sind und wie hoch der Profit war, den BMW im



Jahr 2021 erzielt hat. Dann wird Arbeitsblatt 18 («Ungleichheit: Realität») aufgehängt und die Zahlen werden vorgestellt: Auch bei BMW, einem der größten Automobilkonzerne der Welt, arbeiten viele (Leih-)Arbeiter*innen, die nur den Mindestlohn bekommen – das bedeutete 2021 ein Brutto-Jahresgehalt von 19.864 Euro.¹ Das Unternehmen BMW verzeichnete im Geschäftsjahr 2021 einen Gewinn vor Steuern von 16,1 Milliarden Euro.²

Die Größe dieses Profits ist für viele Teilnehmer*innen kaum fassbar. Deshalb empfiehlt es sich, einmal durchzudenken, wie viel eine Milliarde Euro ist (siehe Infokasten).

1 Quelle für diese Einschätzung ist ein Gespräch mit einem ehemaligen Betriebsrat des Autokonzerns am 10. März 2022. Berechnung: 9,55 Euro Stundenlohn im Jahresdurchschnitt x 40 Std./Woche x 52 Wochen.

2 Redaktionsnetzwerk Deutschland: Trotz Halbleiterkrise: BMW erzielte 2021 Rekordgewinn, 10.3.2022, unter: www.rnd.de/wirtschaft/bmw-erzielt-2021-rekordgewinn-trotz-halbleiterkrise-ZA5U3UJXAXW2YK7P5ACPTV4ZEQ.html.

er Produktion im Kapitalismus

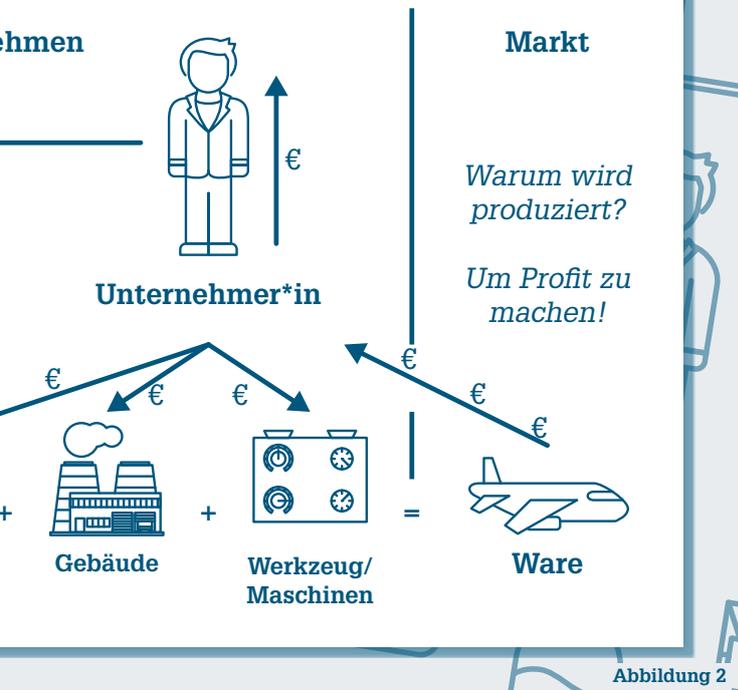


Abbildung 2

Wie viel ist eine Milliarde Euro?

Eine Möglichkeit, diese Summe begreiflich zu machen, ist es mit den Teilnehmer*innen auszurechnen, wie viele Jahre lang ein Mensch, der eine Milliarde Euro besitzt, jeden Tag 1.000 Euro ausgeben könnte. Die Rechnung dafür ist: 1 Milliarde = 1 Million \times 1.000 Euro. Das heißt, dass ein*e Milliardär*in an einer Million Tagen 1.000 Euro am Tag ausgeben könnte. Wenn die Teilnehmer*innen das in Jahre umrechnen ($1.000.000 : 365$), ergeben sich 2.740 Jahre. Das bedeutet: Wenn ein*e Milliardär*in zu Beginn unserer Zeitrechnung angefangen hätte, pro Tag 1.000 Euro auszugeben, wäre heute, im Jahr 2022, noch genug Geld für mehr als 700 weitere Jahre da.

Anschließend sollte der extreme Unterschied zwischen dem Profit des Unternehmens und dem Lohn einzelner Arbeiter*innen eingeordnet werden.

- Natürlich verdienen nicht alle Arbeiter*innen nur den Mindestlohn. Es gibt bei BMW wie bei fast allen Firmen viele Arbeiter*innen, die deutlich mehr als den Mindestlohn erhalten. Wer in einem erfolgreichen Industrieunternehmen wie BMW zur festangestellten Kernbelegschaft gehört, kann sehr gut verdienen. Der Niedriglohnsektor in Deutschland, in dem nur sehr wenig verdient wird und Menschen meist nur prekär beschäftigt sind, ist aber inzwischen riesig. Im Frühjahr 2021 verdiente etwa jede*r fünfte Beschäftigte in Deutschland weniger als 12,30 Euro pro Stunde.³
- Der Unterschied zwischen den Profiten der Unternehmen und den Einkommen von lohnarbeitenden Menschen ist eine zentrale Quelle für Ungleichheit in kapitalistischen Gesellschaften.
- Das bedeutet aber nicht, dass es für Unternehmer*innen einfach ist, Milliardär*innen zu werden. Ihr Erfolg hängt im Kapitalismus davon ab, ob sie sich gegen die Konkurrenz durchsetzen können. Nur die Unternehmen, die große Teile ihrer Profite in die Weiterentwicklung ihrer Produktion und ihrer Waren stecken und dafür auch Nachfrage schaffen können, sind auf Dauer erfolgreich und erwirtschaften hohe Profite.
 - » Ein Beispiel dafür ist die Handyproduktion: Als Apple 2009 das erste Smartphone – ein Telefon ohne Tasten – vorstellte, zog Nokia als damals weltgrößter Handyproduzent nicht mit. Daraufhin verschwand Nokia in kurzer Zeit vom Markt und Apple machte riesige Profite.
- Es gibt nicht den einen Kapitalismus, sondern verschiedene Variationen kapitalistischer Gesellschaften. So hatte die deutsche Variante der «sozialen Marktwirtschaft» lange den Ruf, vergleichsweise gut bezahlte Jobs verbunden mit relativ guten Arbeitsbedingungen zu schaffen. Dagegen war der US-amerikanische Kapitalismus traditionell sehr viel weniger

³ Statistisches Bundesamt: 7,8 Millionen Niedriglohnjobs im April 2021, 20.12.2021, unter: www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2021/12/PD21_586_62.html.

«sozial» – mit vielen schlechter bezahlten Jobs und oft unsicheren Arbeitsbedingungen.

- Auch wenn Deutschland sich unter anderem durch die Schaffung eines Niedriglohnssektors inzwischen weit von diesem Bild der sozialen Marktwirtschaft entfernt hat, sind die Unterschiede zwischen der US-amerikanischen und der deutschen Variante des Kapitalismus immer noch groß.
- Das zeigt: Wie der Wohlstand verteilt wird, ist von Land zu Land verschieden und hat sich in der Geschichte immer wieder verändert.

Produktivität und Innovation

Die Teamer*innen tragen im Arbeitsblatt 19 («Produktivität und Innovation: Planspiel») ein, wie viele verschiedene Produkttypen (z. B. verschiedene Papierfliegermodelle) und wie viele Papierprodukte im Planspiel insgesamt hergestellt wurden. Um hierzu genaue Angaben machen zu können, müssen die Teamer*innen vorher – am besten in der Pause zwischen Planspiel und Auswertung – alle produzierten Flieger einmal durchzählen. Typisch sind Ergebnisse wie 20 bis 30 unterschiedliche Produkttypen und insgesamt 90 bis 130 Produkte. Um das Ausmaß der Produktivität zu illustrieren, können Papierprodukte neben der Stellwand auf dem Boden aufgeschichtet werden. Um das Ausmaß der Innovation zu zeigen, kann die Weiterentwicklung vom Standard-Flugzeugmodell zu immer neuen und zum Teil komplexeren Papierprodukten als «Innovations-Zeitstrahl» an die Pinnwand geheftet werden, sodass der Fortschritt der Neuentwicklungen sichtbar wird.

Dann kann gemeinsam diskutiert werden, warum die Teilnehmer*innen so produktiv und innovativ waren. Oft sind diese selbst überrascht, wenn sie feststellen, dass sie im Planspiel schnell den Sinn oder Gebrauchswert eines Produkts aus den Augen verloren und die Produktion ausschließlich an dem Ziel ausgerichtet haben, möglichst viele Waren zu produzieren, die sich möglichst teuer auf dem Markt verkaufen lassen.

Anschließend wird die Frage gestellt, ob die Teilnehmer*innen die Produktivität und Produktvielfalt aus dem Planspiel als realistisch einschätzen. Zum Realitätsabgleich decken dann die Teamer*innen Arbeitsblatt 20 («Produktivität und Innovation: Realität Europa 2019») auf, auf dem Produktivität und Innovation am Beispiel der europäischen Automobilindustrie dargestellt sind. Die Zahlen, die dort festgehalten sind, stammen aus dem Jahr 2019. Es wurden diese Zahlen ausgewählt, weil 2020 und 2021 die Autoproduktion durch die Corona-Krise und die zum Teil daraus hervorgegangenen Lieferkettenprobleme stark eingeschränkt war und die Produktionsmenge dadurch ungewöhnlich niedrig war, weshalb sie kein realistisches Bild des Potenzials dieses Industriesektors vermitteln.

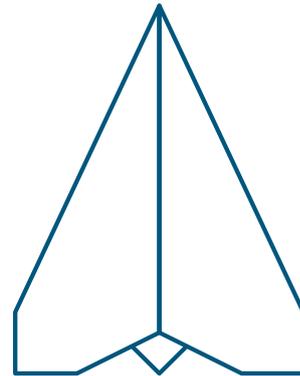
2019 lag die Zahl der in Europa produzierten Autos bei ca. 16 Millionen. Die Fabrikkapazitäten hätten allerdings ausgereicht, um 19 Millionen Autos zu produzieren. Die Produktionskapazität war also deutlich höher als die (zahlungskräftige) Nachfrage. Es sind zudem Hunderte unterschiedliche Modelle von über 70 Automarken auf dem

Markt, die immer weiterentwickelt werden. Dabei muss noch einmal betont werden, dass die Innovationen, die in der Autoindustrie stattfinden, genau wie die im Planspiel, ganz aufs Profitstreben ausgerichtet sind. Ein Beispiel dafür ist der Trend zu SUVs: Die Entwicklung großer, schwerer Autos, die mehr Platz und Treibstoff verbrauchen, ist kein Fortschritt aus gesellschaftlicher oder ökologischer Sicht, vergrößert aber den Profit der Autoindustrie. SUVs werden somit vor allem aus Profitgründen produziert und weiterentwickelt.

Es bietet sich an, an dieser Stelle die Teilnehmer*innen zu fragen, welches die seltsamsten und «sinnfreiesten» Produkte sind, die sie kennen. Die Antworten illustrieren oft unterhaltsam und nah an der Lebenswelt der Teilnehmer*innen, nach welcher Logik im Kapitalismus Waren entwickelt und produziert werden.

Hinweis für die Lehrkräfte und Teamer*innen

Diese Methode lebt davon, dass die Inhalte und Informationen im Gespräch mit den Teilnehmer*innen vermittelt werden und nicht im Rahmen eines trockenen Vortrags. Es ist immer verlockend, den Input mit ausführlichen Erklärungen und mehr Beispielen anzureichern. Gerade bei Gruppen und Personen, die weniger motiviert sind oder denen das Vortragsformat eher fremd ist, birgt das jedoch die Gefahr, dass viele aussteigen und nicht mehr zuhören.



WORKSHOP 2

KAPITALISMUS UND NATUR: WAS HAT UNSER WIRTSCHAFTSSYSTEM MIT UMWELTZERSTÖRUNG ZU TUN?

Einführung und Überblick

Bildungsarbeit zu Natur und Umwelt ist inzwischen ein riesiges Feld. Sowohl Angebote als auch das Interesse daran sind durch die sich verschärfende Klimakrise und die Klimabewegung in den letzten Jahren noch einmal gewachsen. In vielen Bildungsangeboten gibt es dabei starke Bezüge zur Wirtschaft: Es wird zum Beispiel gezeigt, wie bestimmte Waren und Konsumformen den Klimawandel beschleunigen, wie die Zunahme von IT-Produkten und ihre kurze Lebensdauer als Elektroschrott die Umwelt belasten oder wie die immense Plastikproduktion die Weltmeere verschmutzt.

Was aber meist fehlt, ist die Darstellung des Zusammenhangs zwischen diesen Fehlentwicklungen und dem herrschenden Wirtschaftssystem, das sie hervorbringt. Zudem fokussieren Lösungsansätze oft auf individuelle Verhaltensänderungen, besonders Änderungen des Konsumverhaltens, ohne zu analysieren, wie wirkmächtig diese wirklich sind und welches Potenzial sie haben, das Problem zu beheben.

Der Workshop setzt hier an und untersucht, warum das herrschende Wirtschaftssystem die Natur übernutzt und zerstört und warum sich das nicht ändert, obwohl die Probleme bekannt und für Unternehmer*innen, Politik und Gesellschaft klar ersichtlich sind.

Im Zentrum des Workshops steht eine Erweiterung des «Planspiels Kapitalismus» von Workshop 1. Auch hier schlüpfen die Teilnehmer*innen in die Rollen von Geschäftsführung und

Belegschaft eines Unternehmens und produzieren Papierprodukte, die gewinnbringend auf dem Markt verkauft werden müssen – unter Bedingungen von Konkurrenz, Innovationsdruck und unvorhersehbaren Entwicklungen von Nachfrage und Preisen. Das Planspiel bekommt aber eine zusätzliche ökologische Dimension: Die Unternehmen können «Öko-Papierflieger» produzieren, die aufwendiger in der Produktion sind, und können versuchen, diese zu höheren Preisen zu verkaufen. Nach einigen Runden «normaler» Produktion findet eine «Umweltkonferenz» innerhalb des Planspiels statt, auf der klargestellt wird, dass die Waren zu viele Ressourcen (Papier) verbrauchen. Anschließend müssen die Unternehmen entscheiden, ob sie künftig ressourcenschonender produzieren wollen. Sie können das in einer zweiten Produktionsphase ausprobieren, wobei ökologische Produktionsweisen auf Hindernisse in Form niedrigerer Nachfrage und höherer Kosten treffen. Erfahrbar wird dabei, dass trotz aller eventuell vorhandenen guten Absichten Konkurrenz und Wettbewerbsdynamik Unternehmen zu einer wenig nachhaltigen und ökologisch schädlichen Produktionsweise drängen.

Nach dem Planspiel findet auch hier eine ausführliche und klar strukturierte Auswertung statt, in der spezifische Eigenschaften des Kapitalismus herausgearbeitet werden und analysiert wird, wie und warum die kapitalistische Logik zu einer Übernutzung und Zerstörung der Natur führt. Dabei werden die Erkenntnisse aus dem Planspiel mit der ökonomischen Realität abgeglichen – erneut anhand von Beispielen aus der deutschen Wirtschaft.

Die Zielgruppe des Workshops sind Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene. In Praxistests hat das hier vorgestellte Konzept mit der berufsvorbereitenden Schulklasse einer Berufsschule, mit dem 13. Jahrgang einer Gesamtschule und mit Aktivist*innen eines Umweltverbands gut funktioniert. Bei der Durchführung muss berücksichtigt werden, dass aufgrund der Erweiterung um die ökologische Dimension und aufgrund des

Einsatzes zusätzlicher Methoden Workshop 2 komplexer ist als Workshop 1 und entsprechend mehr Zeit erfordert.

Die vorgestellten Methoden können auch einzeln angewendet werden. Hier werden sie als aufeinander aufbauend als zusammenhängender Workshop vorgestellt, so, wie im Praxistest erprobt. Hier ist ein exemplarischer Zeitplan:

9.00 Uhr Begrüßung, Vorstellung des Programms

9.15 Uhr Planspiel Kapitalismus und Natur

Die Teilnehmer*innen verstehen Grundstrukturen kapitalistischer Produktion und begreifen, wie diese Strukturen zu einer Übernutzung und Zerstörung der Natur führen.

10.55 Uhr Pause

11.10 Uhr Auswertung Planspiel: Produktion im Kapitalismus als Bild

Die Teilnehmer*innen entwickeln aus den im Planspiel und im Alltag gewonnenen Erfahrungen eine allgemeine Analyse der Logik und Struktur kapitalistischer Produktion.

11.40 Uhr Auswertung Planspiel: Realitätscheck Kapitalismus

Die Teilnehmer*innen analysieren ihre im Planspiel gemachten Erfahrungen und gleichen sie anhand von Praxisbeispielen aus der deutschen Wirtschaft mit der Realität ab.

11.50 Uhr Auswertung: Realitätscheck Kapitalismus und Natur

Die Teilnehmer*innen analysieren ihre Erfahrungen zum Zusammenhang von Naturzerstörung und Kapitalismus aus dem Planspiel und gleichen sie anhand von Praxisbeispielen aus der deutschen Wirtschaft mit der Realität ab.

12.05 Uhr Mittagspause

12.35 Uhr Wie kann Wirtschaft umweltfreundlich werden?

Die Teilnehmer*innen entwickeln Ideen, wie die Wirtschaft ökologisch umgebaut werden kann.

13.20 Uhr Feedback

13.30 Uhr Ende

PLANSPIEL KAPITALISMUS UND NATUR

Methode: Planspiel

Ziel: Die Teilnehmer*innen verstehen Grundstrukturen kapitalistischer Produktion und begreifen, wie diese Strukturen zu einer Übernutzung und Zerstörung der Natur führen.

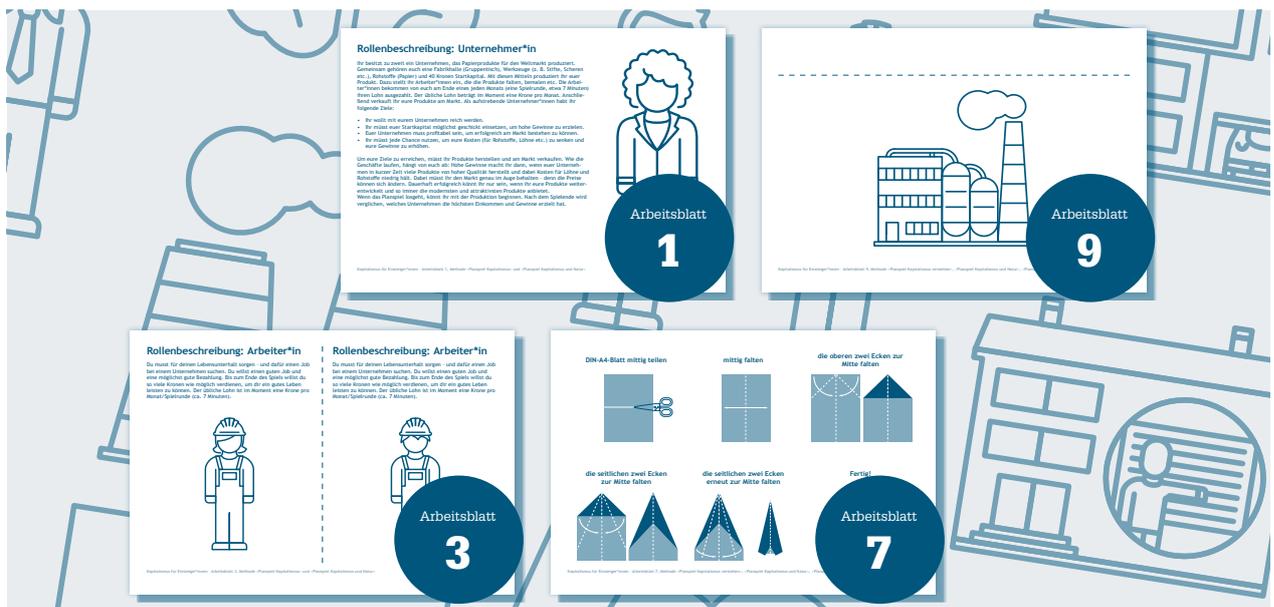
Dauer: 85 – 110 Minuten

Größe der Seminargruppe

Die Dynamik des Planspiels hängt von der Größe der Seminargruppe ab. Eine gute Gruppengröße ist 15 bis 20 Teilnehmer*innen. Bei mehr als 25 Teilnehmer*innen sollte das Planspiel von zwei Teamer*innen geleitet werden, um den Überblick zu behalten. Die minimale Gruppengröße liegt bei 12 Personen. Für kleinere Gruppen eignet sich das Planspiel nicht, da sich dann die Spieldynamik nur schlecht entwickeln kann.

Material (bei 20 Teilnehmer*innen):

- Computer, Beamer, PowerPoint-Präsentation «Planspiel Kapitalismus und Umweltzerstörung»
- 4 x Arbeitsblatt 1 («Rollenbeschreibung Unternehmer*in»)
- 4 x Arbeitsblatt 9 («Unternehmensname»)
- 16 x Arbeitsblatt 3 («Rollenbeschreibung Arbeiter*in»)
- 4 x Arbeitsblatt 7 («Faltanleitung Papierflieger»)
- ! **Die Präsentation und die Arbeitsblätter können als veränderbare PowerPoint-Dateien unter <https://linx.rosalux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> heruntergeladen werden.**
- 20 Pappbecher, 4 Scheren, 4 Bleistifte, 4 Filzstifte, 2 Modellprodukte (Papierflieger), Anspitzer, ca. 200 Blatt Schmierpapier.
- 250 Gramm rote und 250 Gramm weiße getrocknete Bohnen
- evtl. Verkleidung für die verschiedenen Rollen (z. B. Jacketts/Blazer für Unternehmer*innen, Basecaps oder Käppis für Arbeiter*innen)



Ablauf

1. Einführung in das Planspiel Kapitalismus und Umweltzerstörung (10 Minuten)
2. Rollenvergabe und Einarbeitung (10 Minuten)
3. Produktionsphase 1 (3 – 4 Runden, also 21 – 28 Minuten)
4. Umweltkonferenz (10 Minuten)
5. Produktionsphase 2 (3 – 4 Runden, also 21 – 28 Minuten)
6. Ende (5 Minuten)
7. Aufräumen (5 Minuten)
8. Emotionale Auswertung (5 – 10 Minuten)

1. Einführung (10 Minuten)

Die Spielleitung (Teamer*in) gibt eine Einführung in die Methode Planspiel und einen Überblick über den Ablauf. Als Grundlage für die Einführung in das Thema kann die PowerPoint-Präsentation «Planspiel Kapitalismus und Umweltzerstörung» genutzt werden. Die Präsentation ist als aktivierender Input gestaltet. Zu Beginn wird die Methode Planspiel erklärt, dann werden Inhalt und Ziel des Planspiels vorgestellt. Ausgangspunkt jedes Planspiels ist eine Grundsituation, die fiktiv oder an reale Ereignisse angelehnt sein kann. Die Teilnehmer*innen übernehmen die ihnen zugewiesenen Rollen und vertreten damit die Interessen verschiedener Gruppen (Unternehmer*innen und Arbeiter*innen). Dabei müssen sie bestimmte Regeln des Planspiels befolgen und sich bei der Vertretung der Interessen möglichst realistisch verhalten. In diesem Rahmen sind sie aber in ihrem Verhalten frei und können ausprobieren, was am besten funktioniert.

Im Zentrum des Planspiels Kapitalismus stehen zwei Fragen:

- Wie funktioniert Kapitalismus?
- Warum ist Kapitalismus nicht ökologischer – warum werden in unserem Wirtschaftssystem die Natur und natürliche Ressourcen viel mehr genutzt und zerstört, als sie nachwachsen können?

Im Planspiel Kapitalismus und Natur werden Unternehmen gegründet, in denen

Unternehmer*innen und Arbeiter*innen Papierflieger, Papierboote und andere Papierprodukte herstellen, die sie auf dem Markt, der von den Teamer*innen geleitet wird, verkaufen müssen. Durch den Verkauf erzeugen die Unternehmen Einnahmen, mit denen sie die Löhne bezahlen, neue Rohstoffe einkaufen und mit denen Profit erzielt wird.

Im Planspiel gibt es zwei Rollen:

- a. Die Unternehmer*innen, die jeweils zu zweit ein Unternehmen leiten, das Papierprodukte produziert. Sie besitzen Fabriken (Tisch), Werkzeuge und Maschinen (Stifte, Scheren etc.), Rohstoffe (Papier) und Startkapital (40 Kronen). Zu Beginn des Planspiels stellen die Unternehmer*innen Arbeiter*innen ein und leiten diese dann im Planspiel an. Sie verfolgen dabei das Ziel, mit ihrem Unternehmen möglichst reich zu werden. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen sie die Unternehmen so erfolgreich leiten, dass sie sich am Markt gut behaupten können und bis zum Spielende aus dem Startkapital den höchstmöglichen Gewinn erwirtschaftet haben.
- b. Die andere Rolle im Planspiel ist die der Arbeiter*innen. Sie sind auf der Suche nach einem guten Job, der ihnen eine möglichst sichere Anstellung und hohe Löhne bietet, mit denen sie sich ein gutes Leben leisten können. Der übliche Lohn zu Beginn des Planspiels ist eine Krone pro Monat (= eine Spielrunde von sieben Minuten). Die Löhne können sich jedoch ändern, die Unternehmen können einzelnen oder allen Arbeiter*innen mehr oder weniger Lohn zahlen. Umgekehrt können Arbeiter*innen das Unternehmen wechseln, streiken etc., um einen besseren Lohn oder bessere Arbeitsbedingungen durchzusetzen.

Die Produkte, die von den Unternehmen hergestellt werden, sind Papierflieger oder Papierboote, für die DIN-A4-Blätter zerschnitten, gefaltet und bemalt werden müssen. Im Verlauf des Spiels können die Unternehmen auch versuchen, andere Waren auf dem Markt zu verkaufen, zu Beginn sollten sie aber Papierflieger oder -boote entsprechend

der von den Teamer*innen bereitgestellten Modelle produzieren. Dabei müssen die Unternehmen beachten, dass nur gute Qualität, also genau geschnittene, gefaltete und bemalte Produkte auf dem Markt verkauft werden können.

Der Markt wird von den Teamer*innen organisiert und kontrolliert. Hier müssen die Unternehmen ihre Produkte verkaufen und neue Rohstoffe (Papier) und eventuell neue Maschinen und Werkzeuge (z. B. Blei- statt Filzstifte) für die Weiterentwicklung ihrer Produkte kaufen. Bezahlt wird am Markt mit der Spielwährung Kronen. Als Zahlungsmittel werden getrocknete rote Bohnen (eine Bohne = eine Krone) und weiße Bohnen (eine Bohne = zehn Kronen) genutzt. Bohnen als Zahlungsmittel haben sich bewährt, sie sind klein, handlich und günstig zu bekommen, außerdem haben Teilnehmer*innen sie nicht zufällig dabei und können dementsprechend ihre Einkommen nicht «künstlich» erhöhen. Die Marktpreise, die mithilfe einer PowerPoint-Folie während des Planspiels durchgehend an der Wand sichtbar sind, können sich ändern: Wenn etwa sehr viele gleiche Papierflieger produziert werden, können die Preise für dieses Produkt sinken. Deshalb ist es wichtig für die Unternehmen, sich nicht auf die Preise zu verlassen, sondern die «Marktpreis-Folie» immer im Blick zu haben.

2. Rollenvergabe und Einarbeitung (10 Minuten)

Es werden so viele Unternehmen gegründet, dass jedes Unternehmen vier bis acht Arbeiter*innen anstellen kann. Bei 20 Teilnehmer*innen empfiehlt es sich, zwei Unternehmen mit jeweils zwei Unternehmer*innen zu gründen. Die verbleibenden Teilnehmer*innen sind Arbeiter*innen. Die Rollen können nach Interesse, per Losverfahren oder durch die Spielleitung zugeteilt werden. Da die Dynamik des Planspiels vom Engagement der Unternehmer*innen abhängt, empfiehlt es sich, diese Rolle nach Interesse zu vergeben.

Alle Unternehmen erhalten

- pro Unternehmer*in eine Rollenbeschreibung (Arbeitsblatt 1)

- eine Faltanleitung für die Papierflieger (Arbeitsblatt 7)
- ein Namensschild für das Unternehmen (Arbeitsblatt 9)
- ein Modellprodukt des Papierfliegers
- einen Pappbecher, der als Konto dient, in dem das verdiente Geld des Unternehmens gesammelt wird
- einen Filzstift
- eine Schere
- 40 Kronen Startkapital
- 20 Blatt Papier

Alle Arbeiter*innen erhalten

- einen Pappbecher, der als Konto dient, in dem das verdiente Geld gesammelt wird
- eine Rollenbeschreibung (Arbeitsblatt 3)

Die Gruppen haben nun etwa zehn Minuten Zeit, sich einzuarbeiten. Sie können sich mit den Rollenbeschreibungen vertraut machen, die Arbeiter*innen suchen Arbeit, die Unternehmer*innen suchen sich einen Tisch aus, überlegen sich einen Namen und stellen Arbeiter*innen ein. Es ergibt sich dabei oft, dass die Unternehmen unterschiedlich groß sind, weil ein Unternehmen zum Beispiel acht Arbeiter*innen anstellt und ein anderes nur vier. Das ist für die Spieldynamik unproblematisch, es sollte jedoch dafür gesorgt werden, dass alle Unternehmen mindestens zwei Arbeiter*innen anstellen. Nachdem die Unternehmer*innen Arbeiter*innen eingestellt haben, können sie sich anhand der Modelle mit der Herstellung der Produkte vertraut machen und überlegen, wie sie die Produktion organisieren. Während der Einarbeitungsphase sollten alle Gruppen noch einmal darauf hingewiesen werden, dass der übliche Lohn eine Krone pro Monat (eine Spielrunde von sieben Minuten) beträgt. Die Unternehmen können die Löhne aber ändern und mehr oder weniger Lohn zahlen. Umgekehrt können Arbeiter*innen das Unternehmen wechseln, streiken etc., um einen besseren Lohn oder besser Arbeitsbedingungen durchzusetzen.

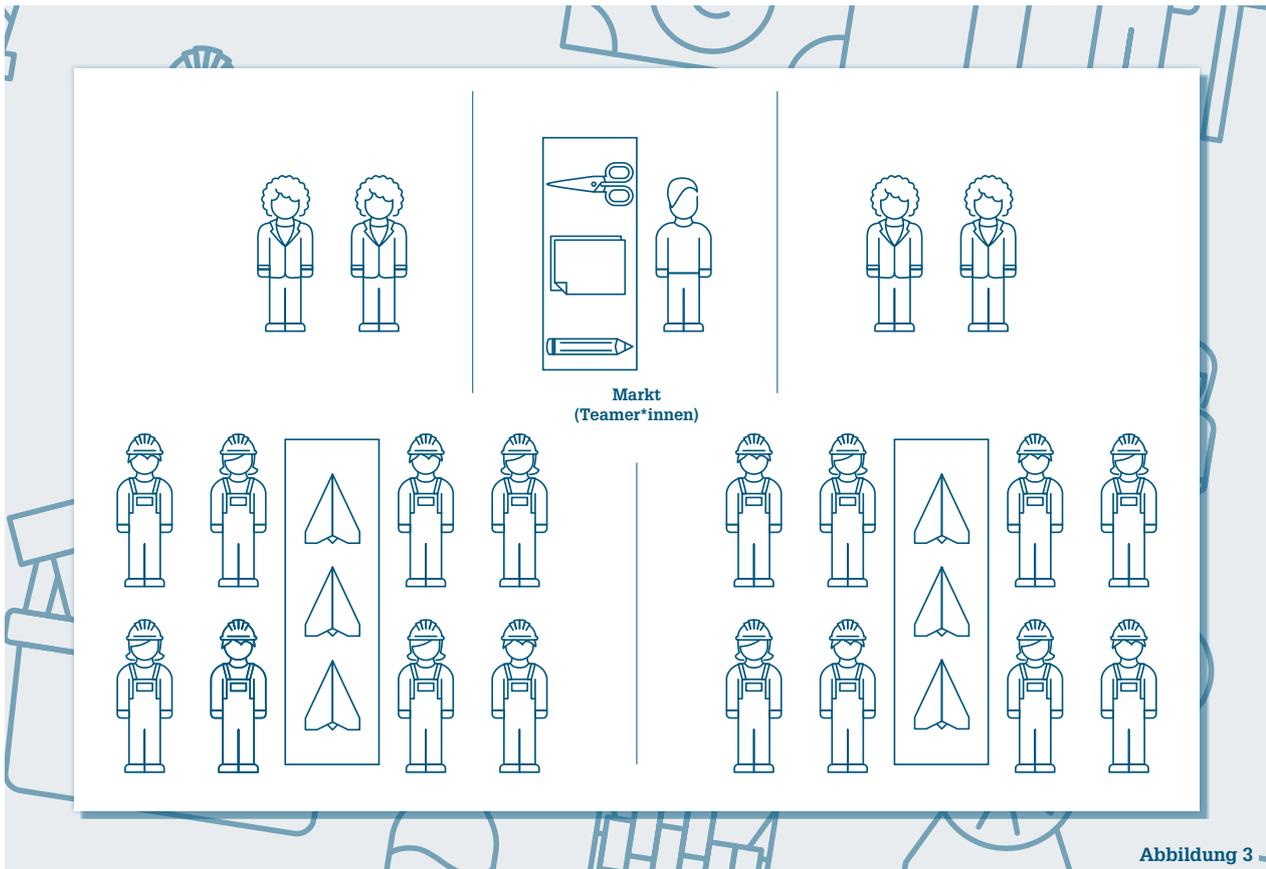


Abbildung 3

Es ist sinnvoll, die 20 Blatt Papier als Rohstoff, aus dem die Produkte hergestellt werden, in der Einarbeitungsphase noch nicht zu verteilen, weil erfahrungsgemäß einige Gruppen sonst sofort mit der Produktion beginnen würden und dadurch gegenüber den anderen Gruppen im Vorteil wären.

Setting

Ein klares Setting lädt die Teilnehmer*innen zum «Hineinwachsen» in ihre Rolle ein. Geeignete Kleidung wie Jacketts oder Blazer für die Unternehmer*innen und Käppis für die Arbeiter*innen erleichtern die Identifikation mit der Rolle, sind aber keine Voraussetzung für ein erfolgreiches Planspiel. Die Gruppentische müssen räumlich deutlich voneinander abgegrenzt sein, sodass die Unternehmen klar getrennt sind und die Gruppen auch nicht ohne Weiteres mitbekommen, wie die jeweils andere Gruppe produziert.

Produkt

Auf der Folie «Infowand zum Planspiel» werden die Wahlmöglichkeiten der Unternehmen vorgestellt. Die Unternehmen können

- «normale» Papierflieger entsprechend der Falanleitung von Arbeitsblatt 7 herstellen, die mit Filzstiften bemalt werden. Sie werden für einen (Anfangs-)Preis von fünf Kronen verkauft.
- Sie können zudem «Öko-Flieger» herstellen, das sind Papierflieger entsprechend der Falanleitung, die aber mit Bleistift bemalt werden müssen. Dafür müssen sie Bleistifte kaufen (für 100 Kronen pro Stück). Der (Anfangs-)Preis eines «Öko-Fliegers» liegt bei zehn Kronen.
- Ferner können sie Papierschiffe herstellen, die für einen Anfangspreis von fünf Kronen verkauft werden. Für die Papierschiffe gibt es allerdings keine Falanleitung.

Im Laufe des Spiels können die Unternehmen auch andere Papierprodukte entwickeln und ausprobieren, ob sich der Verkauf auf dem Markt lohnt. Die Teamer*innen sollten aber, wie beschrieben, darauf achten, dass in den ersten Runden nur Flieger oder Boote nach dem Vorbild der Falanleitung hergestellt werden.

Markt

Der Markt wird von den Teamer*innen organisiert. Auf dem Markt müssen die Unternehmen ihre Produkte verkaufen und neue Rohstoffe (Papier) und eventuell neue Maschinen und Werkzeuge (z. B. Blei- statt Filzstifte) für die Weiterentwicklung ihrer Produkte erwerben. Bezahlt wird mit der Spielwährung Kronen. Als Zahlungsmittel haben sich getrocknete rote Bohnen (eine Bohne = eine Krone) und weiße Bohnen (eine Bohne = zehn Kronen) bewährt, sie sind klein, handlich und günstig zu bekommen.

Erfahrungsgemäß versuchen die Teilnehmer*innen immer wieder, mit der Marktleitung zu handeln – also etwa mehr Geld zu bekommen oder durchzusetzen, dass ein schlecht gefaltetes Produkt trotzdem auf dem Markt gekauft wird. Damit keine unrealistische Spielsituation entsteht, in der die Unternehmen bestimmen, welche Preise sie für ihre Produkte bekommen, muss die Spielleitung bereits zu Spielbeginn betonen, dass hier wie in der Realität Marktgesetz von Angebot und Nachfrage gelten und einzelne Unternehmen die Marktpreise nicht diktieren können.

Die PowerPoint-Folie «Infowand zum Planspiel» sollte während der Produktionsphase immer sichtbar sein, damit die Unternehmen die Preise der verschiedenen Waren sowie den laufenden Monat immer vor Augen haben. Die Teamer*innen können dann Preisänderungen immer direkt auf der Folie eintragen.

3. Produktionsphase 1 (3–4 Spielrunden, 21–28 Minuten)

Nach der Einarbeitungs- beginnt die Produktionsphase. Sie wird eingeleitet mit der Verteilung von 20 Blatt Papier pro Unternehmen. Vor

dem Verteilen werden die Teilnehmer*innen noch einmal daran erinnert, dass ab Beginn der Produktionsphase das Planspiel in Runden von sieben Minuten eingeteilt ist, an deren Ende die Unternehmen allen Mitarbeiter*innen jeweils den vereinbarten Lohn auszahlen müssen. Die Spielrunden werden von der Spielleitung an der Markttafel angeschrieben, sodass alle immer wissen, wie viele Runden schon gespielt sind und wie viel Lohn dementsprechend schon gezahlt worden sein muss.

Das Ende jeder Spielrunde muss laut angekündigt werden, verbunden mit dem Hinweis, dass jetzt die Löhne ausgezahlt werden müssen. Die Unternehmer*innen zahlen dann den Arbeiter*innen den Lohn aus, den diese auf ihren Konten (in den Bechern) sammeln können. Die Unternehmer*innen leiten in ihren Unternehmen die Produktion an, verkaufen die Produkte am Markt und kaufen je nach Bedarf Papier, Stifte etc. In dieser Phase geht es vor allem darum, dass sich alle in ihre Rollen einfinden.

Erschwerung der Produktion

Nach ein bis zwei Spielrunden funktioniert in den meisten Unternehmen die Papierflieger-Produktion gut und es werden in kurzer Zeit viele Flieger produziert, mit denen die Unternehmen viele Kronen verdienen. Wenn dieser Punkt erreicht ist, empfiehlt es sich, Innovationsdruck aufzubauen: Wenn alle erfolgreich in der Produktion von Standard-Papierfliegern sind, senkt die Spielleitung die Marktpreise für Flieger.

Zentral für die Umweltvariante des Planspiels ist es, dass die Nachfrage nach den Produkten unterschiedlich groß ist. Die Nachfrage nach «Öko-Fliegern» sollte ungefähr bei sechs bis sieben Prozent der Nachfrage nach normalen Fliegern liegen, das heißt, etwa einer von 15 Fliegern kann am Markt als «Öko-Flieger» zum «Öko-Preis» verkauft werden. Die Unternehmen können auch die anderen «Öko-Flieger» am Markt verkaufen, aber dann zu den Preisen für normale Flieger. Mit dieser Preispolitik soll die reale Nachfrage nach Öko-Produkten in Deutschland abgebildet

werden. Diese liegt im Lebensmittelbereich – in dem es eine vergleichsweise hohe Nachfrage nach nachhaltig produzierten Produkten gibt – aktuell bei knapp sieben Prozent (siehe «Realitätscheck Kapitalismus und Natur», S. 37 f.). Wichtig ist es, die Preisänderungen und die geringe Abnahme von «Öko-Fliegern» zu «Öko-Preisen» den Teilnehmer*innen innerhalb der wirtschaftlichen Logik zu erklären: Die Nachfrage nach Öko-Produkten ist eben deutlich geringer. Wenn ein Unternehmen Schiffe produziert, werden diese zu den gleichen Preisen wie normale Papierflieger gekauft. Ansonsten wird auch bei der Umweltvariante Innovation belohnt: Besonders aufwendig produzierte und neue Waren erzielen meist hohe Preise auf dem Markt. Wenn neue Produkte, zum Beispiel Riesenflugzeuge (hergestellt aus einem ganzen DIN-A4-Blatt), vom Markt mit höheren Preisen honoriert und gleichzeitig die Preise für Standardflugzeuge weiter gesenkt werden, entsteht meist schnell eine «Innovationsdynamik». Die Unternehmen bringen immer neue Produkte auf den Markt, die Stimmung wird hektisch, aber auch lustig, wenn zum Beispiel ein Origami-Kranich Höchstpreise erzielt.

Der Sinn dieses Vorgehens ist, die Teilnehmer*innen des Planspiels mit Mechanismen kapitalistischer Produktion vertraut zu machen, die für die Schaffung und Verteilung von Wohlstand zentral sind. Die Unternehmen selbst stehen durch die große Konkurrenz auf dem Markt unter ständigem Preis- und Innovationsdruck. Das wirkt sich einerseits negativ auf ihre Bereitschaft aus, die Löhne zu erhöhen. Und es treibt die Unternehmen andererseits an, erzielte Profite nicht nur für die Steigerung des eigenen Wohlstands zu nutzen, sondern auch für Investitionen in die Produktentwicklung und neue Produktionstechnik, um der Marktkonkurrenz standzuhalten. Im Planspiel zum Beispiel gibt es den Anreiz, einen teuren Bleistift zu kaufen. Fällt es dagegen im Planspiel den Unternehmen zu leicht, viel Geld zu verdienen, sind sie oft bereit, sehr hohe Löhne zu zahlen und die Produktion zu verlangsamen. Dadurch wird das Planspiel unrealistisch und legt den Teilnehmer*innen nahe, dass es auch in der Realität als

Unternehmer*in leicht ist, hohe Profite zu erzielen und außerdem die Arbeiter*innen sehr gut zu bezahlen.

Für die Vorbereitung der «Umweltkonferenz» (siehe unten) muss die Spielleitung erheben, wie viele Papierprodukte am Markt verkauft wurden. Um in der turbulenten Spieldynamik nicht den Überblick zu verlieren, macht es Sinn, die Mengen schriftlich festzuhalten, zum Beispiel mit einer Strichliste auf dem Markttisch.

4. Umweltkonferenz (10 Minuten)

Nach zwei bis vier Spielrunden wird die Produktion unterbrochen und eine «Umweltkonferenz» einberufen. Zu diesem Zweck zeigen die Teamer*innen Folien 11 – 15 der Präsentation «Kapitalismus und Umweltzerstörung». Die Teilnehmer*innen können dazu im Stuhlkreis zusammengeholt werden oder an den Gruppentischen der Unternehmen sitzen bleiben. Es muss aber sichergestellt werden, dass während der Konferenz nicht weiter produziert wird.

In der Präsentation stellt die Spielleitung drei Positionen zum Thema Umwelt in der Planspielwelt vor: die von Wissenschaftler*innen, die von Umweltorganisationen und die von Unternehmerverbänden. Die Dynamik und der Spannungsbogen des Planspiels werden leichter aufrechterhalten, wenn die Spielleitung die Präsentation der drei Positionen etwas theatralisch inszeniert.

Zu Beginn stellt sie die «Forschungsergebnisse» einer Gruppe von Wissenschaftler*innen aus der Planspielwelt vor. Diese zeigen, dass im Planspiel zu viel Papier zur Herstellung der Waren verbraucht wird. Papier ist zwar ein nachwachsender Rohstoff, im Planspiel wächst aber nur ein DIN-A4-Blatt pro Minute nach. Papierflugzeuge verbrauchen dabei auf zweifache Weise Papier: Bei der Herstellung eines Fliegers entsprechend der Faltanleitung wird für einen Flieger ein DIN-A5-Blatt verbraucht. Zusätzlich verbraucht der Flieger aber auch «virtuelles» Papier durch die Nutzung – dieses Papier wird im Planspiel nicht wirklich verbraucht, muss aber als Verbrauch dazugerechnet

werden. Damit entspricht jedem DIN-A5-Papierflieger (egal ob in der Normal- oder Öko-Variante) ein Verbrauch von einem DIN-A4-Blatt (0,5 DIN-A4-Blatt durch Herstellung + 0,5 DIN-A4-Blatt durch Nutzung).

Auf der nächsten Folie kann die Umweltbilanz des Planspiels festgehalten werden. Dafür müssen die Teamer*innen ausrechnen, wie viele DIN-A4-Blätter in der Produktionsphase pro Minute verbraucht worden sind. Werden andere Produkte als Papierflieger produziert, empfiehlt es sich, ihre Umweltbilanz genauso zu berechnen. Nur wenn Schiffe produziert werden, haben diese eine andere, bessere Umweltbilanz, nämlich 0,2 Blatt pro Schiff. Fünf Schiffe verbrauchen in der Nutzung also zusammen ein DIN-A4-Blatt.

Beispielrechnung Nachhaltigkeitsbilanz im Planspiel

Wurden etwa drei Runden à sieben Minuten gespielt und 70 Flugzeuge verkauft, kann folgende Ökobilanz festgehalten werden: Die Produktion von 70 Fliegern (aus jeweils einem DIN-A5-Blatt) verbraucht 35 DIN-A4-Blätter. 35 DIN-A4-Blätter geteilt durch 21 Minuten ergibt 1,66 DIN-A4-Blätter pro Minute. Da jeder Flieger in der (virtuellen) Nutzung noch einmal so viel Papier verbraucht wie in der Herstellung, wiederholt sich diese Rechnung für die Spalte «Verbrauch» noch einmal: Die Nutzung von 70 Fliegern (aus jeweils einem DIN-A5-Blatt) verbraucht 35 DIN-A4-Blätter. 35 DIN-A4-Blätter geteilt durch 21 Minuten ergibt zusätzlich 1,66 DIN-A4-Blätter pro Minute. Insgesamt wurden bei Produktion und Nutzung der Papierflugzeuge also 3,33 DIN-A4-Blätter pro Minute verbraucht.

Die Praxiserfahrung zeigt, dass auch kleine Gruppen von 12 Personen meistens deutlich mehr als ein Blatt verbrauchen – 2,5 bis 3 DIN-A4-Blätter pro Minute sind ein gängiges Ergebnis. Damit wird deutlich, dass die Wirtschaft im Planspiel deutlich mehr verbraucht als «nachwächst». Die Natur wird übernutzt und somit auf Dauer zerstört.

Nachdem diese Forschungsergebnisse präsentiert und in den oberen Teil der Folie 12 der Präsentation eingetragen worden sind, wird auf der

nächsten Folie die Position der Umweltverbände zu dem Problem präsentiert. Diese stellen vier Forderungen auf:

1. 100 Prozent Recyclingfähigkeit der Waren: Alle Waren sollen mit Bleistiften statt Filzstiften bearbeitet werden – denn dann sind sie recycelbar.
2. Waren aus recyceltem Papier herstellen: Die Unternehmen sollen Waren so weit wie möglich aus Recycling-Papier herstellen, indem sie alte Papierwaren aufkaufen, entfalten, glätten und zu neuen Waren falten. Die recyclingfähigen Rohstoffe können am Markt zum gleichen Preis wie unbearbeitetes Papier gekauft werden (20 DIN-A4-Blätter = 20 Kronen).
3. Waren herstellen, die weniger Ressourcen verbrauchen: Ein Flugzeug verbraucht während der Nutzung 0,5 Blatt, ein Schiff verbraucht während der Nutzung nur 0,2 Blatt. Deshalb sollen die Unternehmen die Produktion auf Schiffe umstellen.
4. Weniger Waren herstellen: Die Unternehmen sollen die Produktion insgesamt deutlich reduzieren, maximal ein Schiff in fünf Minuten und keine Herstellung von Flugzeugen mehr.

Als Letztes wird die Position der Unternehmensverbände aus der Planspielwelt präsentiert: Sie warnen vor Nachteilen durch eine Umstellung der Unternehmen auf eine ökologisch orientierte Produktion. Eine solche Umstellung sei für Unternehmen teuer, da zum Beispiel der Kauf von Bleistiften sehr hohe Investitionen bedeutet. Zudem würden Unternehmen, die auf ökologische Produktion umstellen, Nachteile durch Unternehmen aus dem In- und Ausland erleiden, die die Produktion nicht umstellen. Wenn den Menschen ökologisch produzierte Waren wichtig sind, müssen sie bereit sein, als Konsument*innen mehr dafür zu bezahlen – und so durch eine «Abstimmung an der Kasse» Unternehmen Anreize bieten, die Produktion auf ökologische Waren umzustellen.

Nachdem alle Positionen vorgestellt wurden, wird angekündigt, dass jedes Unternehmen jetzt fünf Minuten besprechen kann, welche

Konsequenz es aus der «Umweltkonferenz» für seine Produktion ziehen will. Bei der Besprechung können alle Mitglieder des Unternehmens mitdiskutieren und Ideen einbringen, die Entscheidung über die weitere Produktion treffen am Ende aber die Unternehmer*innen.

5. Produktionsphase 2 (3–4 Spielrunden = 21–28 Minuten)

Nachdem die Unternehmen entschieden haben, wie sie weiter produzieren wollen, beginnt die zweite Produktionsphase. Der Markt wird dabei genau wie in der ersten Produktionsphase kontrolliert. Allerdings ist es in dieser Phase noch wichtiger, den Innovationsdruck hochzuhalten (also die Preise für etablierte Produkte zu senken), sodass die Unternehmen zu Neuentwicklungen und Massenproduktion gezwungen sind, um weiter Profite zu machen, Löhne zahlen und Investitionen tätigen zu können. Wenn es nicht schon in der ersten Produktionsphase passiert ist, versuchen spätestens jetzt Unternehmen, durch die Investition in Bleistifte ökologischer zu produzieren.

Auch jetzt muss die Spielleitung wieder mitzählen, wie viele Papierprodukte am Markt verkauft wurden, um nach dem Planspiel die Umweltbilanz der zweiten Produktionsphase erstellen zu können. Außerdem müssen recyclingfähige Waren separat gesammelt werden, damit sie bei Nachfrage als Rohstoff wiederverkauft werden können. Um sicherzustellen, dass nicht Recyclingwaren gekauft und unbearbeitet als neue Waren wiederverkauft werden, können sie zum Beispiel mit einem Strich mit farbigem Stift auf den Flügeln markiert werden. So können die Teamer*innen später prüfen, ob neue Papierprodukte auch wirklich neu gefaltet wurden – und dementsprechend der Strich woanders ist.

Oft versuchen Teilnehmer*innen in dieser Phase, neue Produkte als besonders ökologisch zu verkaufen. Hier ist es wichtig, nur Waren, die mit Bleistift bemalt sind, als ökologisch vorteilhaft in der Herstellung und nur Papierschiffe als ökologisch vorteilhaft in der Nutzung zu akzeptieren.

6. Ende (5 Minuten)

Die Spielleitung kündigt zum Ende einer Runde an, dass das Planspiel jetzt beendet ist. Die Produktion wird eingestellt, alle Arbeiter*innen bekommen ein letztes Mal ihren Lohn ausgezahlt und die Unternehmen können ein letztes Mal ihre Produkte am Markt verkaufen. Anschließend werden alle Teilnehmer*innen aufgefordert, ihre Kronen zu zählen und das Ergebnis für die Auswertung zu notieren – sowohl die Arbeiter*innen als auch die Unternehmer*innen. Diese Phase sollte die Spielleitung nutzen, um die zweite Ökobilanz zu erstellen.

7. Aufräumen/Pause (5 Minuten)

Es ist wichtig, an dieser Stelle allen Beteiligten deutlich zu machen, dass das Planspiel vorbei ist und die Teilnehmer*innen jetzt nicht mehr in ihren Rollen sind. Vor der anschließenden Auswertung empfiehlt sich deshalb eine Unterbrechung, die zum Aufräumen genutzt (Rückgabe der Spielmaterialien, Umbau von den Gruppentischen zum Stuhlkreis) und/oder durch ein Bewegungsspiel aufgelockert werden kann.

8. Emotionale Auswertung (5 - 10 Minuten)

Nach dem Spiel wird zunächst emotional ausgewertet. Dazu werden die Teilnehmer*innen gefragt, wie das Planspiel war, was ihnen Spaß gemacht hat und was für sie anstrengend war. Dieser Teil ist sehr wichtig, damit die Emotionen und Eindrücke der Teilnehmer*innen Raum erhalten. Befragt dabei diejenigen, die die Rolle der Unternehmer*innen übernommen haben, und die, die in die Rolle der Arbeiter*innen geschlüpft sind, getrennt – oft sind die Wahrnehmungen und Erfahrungen im Planspiel nämlich sehr unterschiedlich.

AUSWERTUNG PLANSPIEL REALITÄTSCHECK KAPITALISMUS UND NATUR

Methode: Input und Plenumsgespräch

Ziel: Die Teilnehmer*innen analysieren ihre Erfahrungen zum Zusammenhang von Übernutzung/Zerstörung der Natur im Kapitalismus im Planspiel und gleichen sie anhand von Praxisbeispielen aus der deutschen Wirtschaft mit der Realität ab.

Dauer: 15 Minuten

Material:

- Pinnwand, Pinnnadeln oder Magnettafel mit Magneten
- Flipchart «Kapitalismus als Bild» (siehe Methode «Auswertung Planspiel: Produktion im Kapitalismus als Bild»)
- Arbeitsblatt 21 («Realitätscheck Kapitalismus und Natur»)

- Arbeitsblatt 22 («Nachhaltigkeit: Planspiel»)
- Arbeitsblatt 23 («Nachhaltigkeit: Realität – Lebensmittel ...»)
- Arbeitsblatt 24 («Nachhaltigkeit: Realität – Anzahl der Pkw ...»)
- Arbeitsblatt 25 («Was hindert Unternehmen ...»)
- Arbeitsblatt 26 («Planspiel»)
- Arbeitsblatt 27 («Realität – Profite SUV ...»)
- Arbeitsblatt 28 («Realität – Investitionen von BMW ...»)
- Arbeitsblatt 29 («Ziel der Umstellung ...»)
- ! **Die Arbeitsblätter können als veränderbare PowerPoint-Dateien unter <https://linx.ro-salux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> heruntergeladen werden.**
- die gesammelten Papierprodukte aus dem Planspiel zur Illustration



Ablauf

Diese Methode baut auf den Methoden «Auswertung Planspiel: Produktion im Kapitalismus als Bild» und «Realitätscheck Kapitalismus» auf. Die Teamer*innen kündigen an, dass jetzt überprüft wird, wie realistisch der Verlauf des Planspiels in Bezug auf Übernutzung und Zerstörung der Natur ist. Dazu werden die Arbeitsblätter 21 – 29 wie in der Abbildung 4 (S. 38/39) neben die Flipchart gehängt und begleitend zu dem Input schrittweise aufgedeckt. Es empfiehlt sich, die Arbeitsblätter schon vorher, zum Beispiel in einer Pause, verdeckt aufzuhängen und sie dann während des Inputs nacheinander aufzudecken.

Nachhaltigkeit

Zunächst decken die Teamer*innen das Arbeitsblatt 22 («Nachhaltigkeit: Planspiel») auf und tragen ein, wie viele DIN-A4-Blätter pro Minute vor der «Umweltkonferenz» genutzt wurden. Dann fragen sie die Teilnehmer*innen nach ihrer Einschätzung, welche Wirkung die «Umweltkonferenz» auf den Papierverbrauch im Planspiel hatte. Anschließend tragen sie die realen Zahlen ein. Meistens hat sich der Verbrauch nur unwesentlich verringert – typisch ist eine Änderung von 3 auf 2,5 verbrauchte DIN-A4-Blätter pro Minute. Das ist oft eine Überraschung für die

Teilnehmer*innen, die davon ausgegangen waren, dass nach der Konferenz deutlich nachhaltiger produziert wurde. Hier ist es wichtig zu erklären, dass die Teamer*innen nicht falsch gezählt haben. Meist haben beide Unternehmen in der zweiten Produktionsphase Bleistifte gekauft, dann aber auf sinkende Preise mit mehr Produktivität und der Innovation immer neuer, viel Papier verbrauchender Waren reagiert. Nur wenige Unternehmen kaufen erfahrungsgemäß Recycling-Papierwaren und falten diese zu neuen Produkten. Oft vergessen die Teilnehmer*innen im Eifer der Produktion, dass sie eigentlich Ressourcen sparen müssten, und einige das auch wollen. Diese Dynamiken, die im Planspiel entstanden sind, sollten ausführlich gemeinsam besprochen und reflektiert werden.

Anschließend stellen die Teamer*innen die Frage, für wie realistisch die Teilnehmer*innen dieses aus ökologischer Perspektive schlechte Ergebnis halten. Nachdem sie einige allgemeine Einschätzungen der Teilnehmer*innen dazu eingeholt haben, können sie zu einem realen Beispiel übergehen und die Teilnehmer*innen fragen, wie hoch sie den Anteil von Öko-Lebensmitteln am Lebensmittelmarkt einschätzen. Dann wird Arbeitsblatt 23 («Nachhaltigkeit: Realität – Lebensmittel ...») aufgedeckt. Meist liegen die Schätzungen dabei weit höher als der reale Anteil von 6,8 Prozent



Realitätscheck Kapitalismus

Ungleichheit: Planspiel

Verdienst Arbeiter*innen	Profit Unternehmen
Gruppe 1:	Gruppe 1:
Gruppe 2:	Gruppe 2:

Ungleichheit: Realität

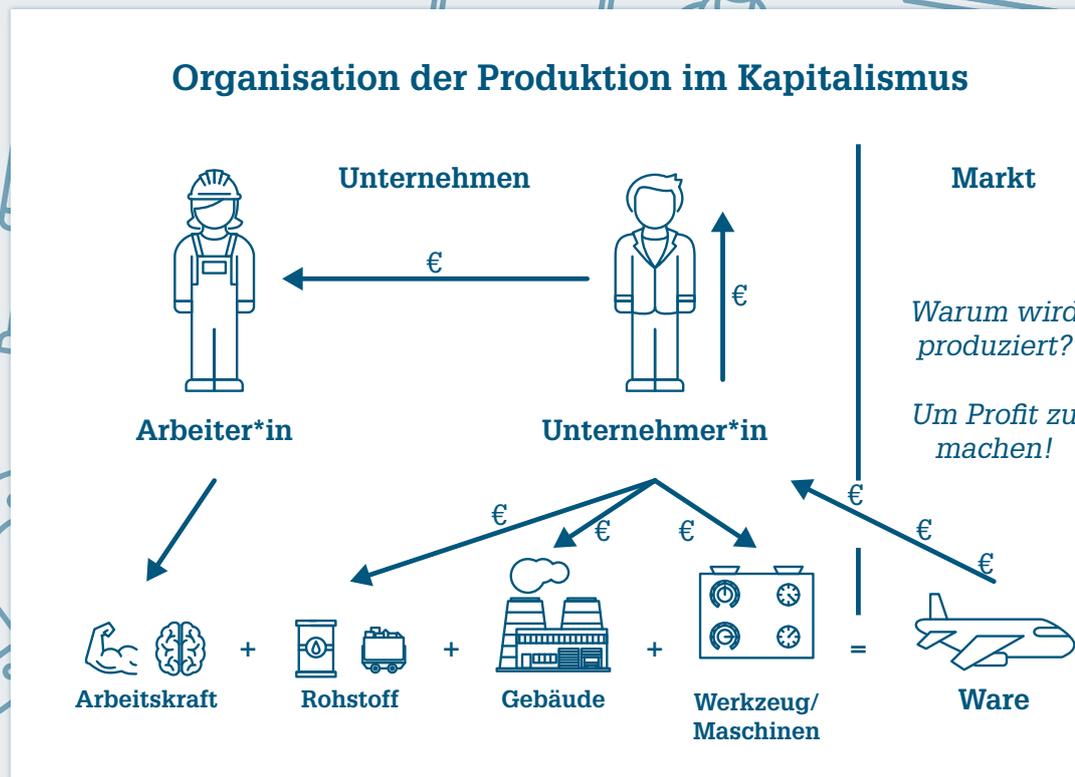
Verdienst BMW-(Leih-)Arbeiter*in 2021: 19,864 Euro¹
 Profit BMW 2021: 16,1 Mrd. Euro²

Produktivität und Innovation: Planspiel

verschiedene Produkte
 Produkte insgesamt

Produktivität und Innovation: Realität Europa 2019

Autoproduktion	16 Mio. ¹
Kapazitäten	19 Mio. ¹
Automarken	über 70 ²



im Jahr 2021.⁴ Der Anteil von ökologisch produzierten Lebensmitteln an den produzierten Lebensmitteln insgesamt ist also sehr klein. Das zeigt, dass selbst in dem Segment der deutschen Wirtschaft, in dem ökologisch orientierter Konsum die größte Rolle spielt, dessen Wirkung auch nach mehreren Jahrzehnten noch sehr begrenzt ist: Über 90 Prozent der Lebensmittel werden eben nicht ökologisch produziert.

Dazu erklären die Teamer*innen, dass diese Daten der Hintergrund dafür sind, dass «Öko-Flieger» im Planspiel nur zu einem sehr kleinen Teil zu den erhöhten «Öko-Preisen» am Markt gekauft wurden.

Danach wird Arbeitsblatt 24 aufgedeckt («Nachhaltigkeit: Realität – Anzahl der Pkw in Deutschland ...») und erklärt, dass die Anzahl der Autos,

die in Deutschland zugelassen sind, seit Jahrzehnten immer weiter steigt. So zeigen Daten des Umweltbundesamts, dass 2007 41,2 Millionen Autos zugelassen waren. Bis 2021 ist diese Zahl um über sieben Millionen Autos gestiegen, auf 48,5 Millionen.⁵

Dann decken die Teamer*innen Arbeitsblatt 25 («Was hindert Unternehmen an der Umstellung auf nachhaltige Produktion?») auf und stellen die Frage, warum die Unternehmen im Planspiel nicht ökologischer produziert haben. Die Antworten werden stichwortartig aufgeschrieben bzw. auf dem Arbeitsblatt 26 («Planspiel») festgehalten. Oft genannte Antworten sind:

- Die Umstellung auf nachhaltigere Produktion (Bleistifte) ist teuer.

⁴ Bund ökologischer Lebensmittelwirtschaft e.V.: Branchen Report 2022. Ökologische Lebensmittelwirtschaft, Berlin 2022, S. 24, unter: www.boelw.de/service/mediathek/broschuere/die-bio-branche-2022/.

⁵ Umweltbundesamt: Verkehrsinfrastruktur und Fahrzeugbestand, 24.3.2022, unter: www.umweltbundesamt.de/daten/verkehr/verkehrsinfrastruktur-fahrzeugbestand#lange-der-verkehrswege.

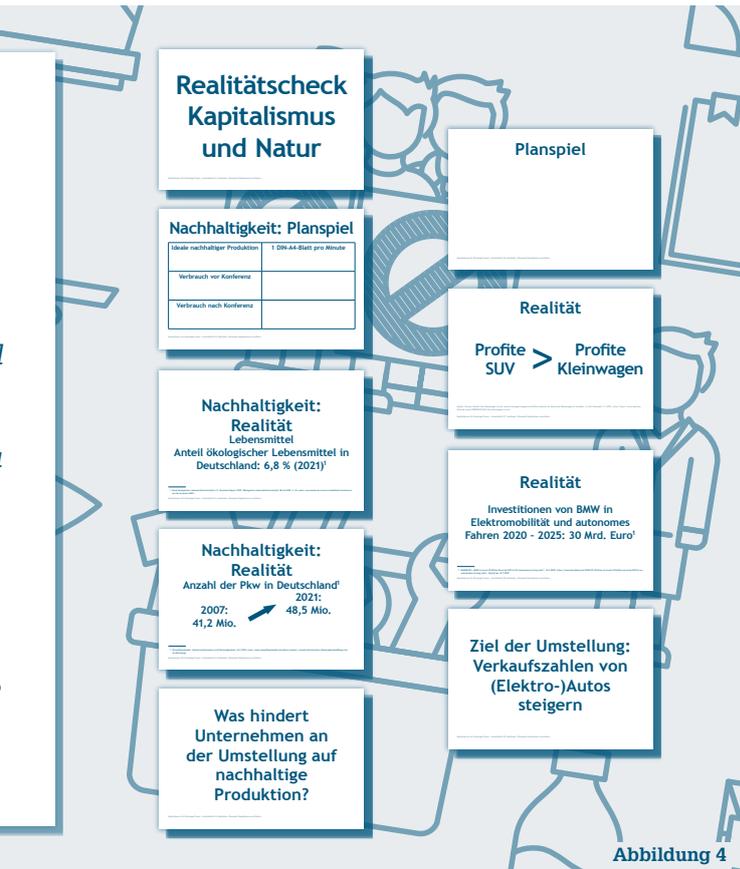


Abbildung 4

30 Milliarden Euro kosten wird. Diese gigantische Summe setzt BMW nicht aus ökologischer Überzeugung ein, sondern um konkurrenzfähig und profitabel zu bleiben im Kontext von staatlichen Vorgaben und Subventionen einerseits und Konkurrenz von anderen Elektroauto-Produzenten wie Tesla andererseits.

Als Letztes decken die Teamer*innen das Arbeitsblatt 29 («Ziel der Umstellung») auf und weisen darauf hin, dass diese großen Investitionen für BMW mit dem Ziel verbunden sind, den Verkauf von (Elektro-)Autos zu steigern, damit sich die Investition lohnt und große Profite geschaffen werden können. Das Ziel hinter den Investitionen von BMW (und allen anderen Autofirmen) steht also im Widerspruch zu der ökologischen Notwendigkeit, die Anzahl der Autos drastisch zu reduzieren.

- Die Umstellung auf nachhaltigere Waren (Schiffe) ist aufwendig (u. a. deswegen, weil eine neue Falstechnik erlernt werden muss).
- Recycling (alte Flieger neu falten) ist aufwendig.
- Nachhaltigere Waren bringen weniger Profite.
- Nachfrage nach ökologisch produzierten Waren war gering.

Wieder stellen die Teamer*innen die Frage, wie realistisch diese Erfahrungen aus dem Planspiel sind, und decken anschließend Arbeitsblatt 27 («Realität: Profite SUV ...») auf. Dazu erläutern sie, dass BMW genau wie die anderen Autokonzerne einen Anreiz hat, mehr SUVs als Kleinwagen zu verkaufen: Der Profit, den die Autokonzerne mit SUVs machen, ist deutlich höher als der, den Produktion und Verkauf von Kleinwagen bieten.

Dann decken die Teamer*innen Arbeitsblatt 28 («Realität: Investitionen ...») auf. Dazu wird erläutert, dass die Umstellung auf Elektromobilität und autonomes Fahren allein zwischen 2020 und 2025

AUSWERTUNG PLANSPIEL WIE KANN WIRTSCHAFT UMWELTFREUNDLICH WERDEN?

Methode: Murmelrunde und Kleingruppenarbeit

Ziel: Die Teilnehmer*innen entwickeln Ideen, wie die Wirtschaft ökologisch umgebaut werden kann.

Dauer: 45 – 60 Minuten

Material

- Pinnwand, Flipchart-Papier, Moderationsstifte
- PowerPoint-Präsentation «Planspiel Kapitalismus und Natur» (Folie 18, die Präsentation kann unter www.rosalux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen heruntergeladen werden)

Ablauf:

1. Murmelrunde zum Einstieg (10 Minuten)

Die Teamer*innen fordern die Teilnehmer*innen auf, zu zweit mit ihren Sitznachbar*innen in einer fünfminütigen Murmelrunde zu überlegen, wie die Wirtschaft dazu gebracht werden kann, umweltfreundlich zu funktionieren. Ihre Ideen sollen sie dabei auf Moderationskarten festhalten. Die beschriebenen Karten werden anschließend an die Pinnwand geheftet und thematisch geclustert. Danach können sie von den Teamer*innen vorgelesen und von den Teilnehmer*innen eventuell kurz erläutert werden.

2. Entwicklung von Lösungsansätzen an konkreten Beispielen in Kleingruppen (15 – 20 Minuten)

Die Teamer*innen erläutern, dass nun Kleingruppen gebildet werden, in denen die Teilnehmer*innen anhand eines konkreten Beispiels diskutieren können, wie ein Unternehmen dazu gebracht

werden kann, umweltfreundlich zu produzieren. Die Kleingruppen bekommen dann die Aufgabe, in sechs Schritten durchzuspielen, was dies für ein konkretes Unternehmen bedeuten würde.

1. Thema aussuchen: Was ist das ökologische Problem? Hier müssen die Teamer*innen darauf hinweisen, dass das Problem möglichst konkret sein sollte, also beispielsweise nicht «zu viel Müll», sondern «Einweg-Kaffeebecher als Müllproblem».
2. Mit welchen Maßnahmen könnten Unternehmen das Problem lösen/verringern?
3. Warum setzen die Unternehmen diesen Lösungsansatz nicht um?
4. Wer könnte die Unternehmen dazu bringen, diesen Lösungsansatz umzusetzen?
5. Mit welchen Maßnahmen könnten die Unternehmen dazu gebracht werden?
6. Aus welchen Gründen wurden diese Maßnahmen nicht schon ergriffen – was verhindert ihre Umsetzung?

Ihre Antworten sollen die Kleingruppen auf einer Flipchart festhalten. Sie werden danach im Plenum vorgestellt. Die Teamer*innen fordern die Kleingruppen dabei auf, bei ihren Antworten auf die Erfahrungen und Erkenntnisse aus dem Planspiel und der Auswertung zurückzugreifen. Die Aufgabe sollte offen gestellt werden, sodass die Kleingruppen sich selbst Beispiele ausdenken können, anhand derer sie die Fragen durchgehen und beantworten. Alternativ kann auch ein Beispiel vorgegeben werden, das die Kleingruppen bearbeiten müssen, zum Beispiel Autos. Auch bei der Vorgabe so eines Beispiels können die Kleingruppen sich dann bestimmte Aspekte aussuchen, die sie bearbeiten wollen.

KLEINGRUPPE 1

1. EINWEG-KAFFEEBECHER ALS MÜLLPROBLEM
2. VERPFLICHTUNG VON CAFÉS MEHRWEG-KAFFEEBECHER ZU NUTZEN
3. UNTERNEHMEN HABEN KEINEN VORTEIL DURCH PFANDBECHER UND KÖNNEN MEHRWEGSYSTEM NUR GEMEINSAM ERFOLGREICH UMSETZEN
4. POLITIK – Z.B. BUNDESREGIERUNG
5. GESETZE/VERORDNUNGEN
6. ZU WENIG INTERESSE BEI REGIERUNG

Abbildung 5

3. Vorstellung der Flipcharts im Plenum (20 – 30 Minuten)

Nach der Kleingruppenarbeit kommen die Teilnehmer*innen wieder im Plenum zusammen, präsentieren die Flipcharts und beantworten Nachfragen. Ein Beispiel für eine Flipchart einer Kleingruppe bietet Abbildung 5. Dann wird den Teilnehmer*innen die Möglichkeit gegeben, die Ergebnisse (kurz) gemeinsam zu diskutieren. Die Teamer*innen können dabei noch strukturierend eingreifen

und die Antworten auf Frage vier danach ordnen, welche unterschiedlichen Akteursgruppen die Teilnehmer*innen genannt haben (Politik, Unternehmen, Zivilgesellschaft und Konsument*innen). Dabei sollte auf die unterschiedliche Wirkmächtigkeit und Macht der verschiedenen Gruppen hingewiesen werden. So hat die Entscheidung einzelner Konsument*innen, keine Einwegbecher mehr zu benutzen, eine vollkommen andere Wirkung als ein Gesetz der Bundesregierung, das Einweg-Kaffeebecher verbietet.

WORKSHOP 3

KAPITALISMUS UND CARE: WELCHE ROLLE SPIELT SORGEARBEIT IN UNSEREM WIRTSCHAFTSSYSTEM?

Einführung und Überblick

Care- oder Sorgearbeit ist allgegenwärtig und schafft erst die Grundlagen für den Teil der Ökonomie, der in Wissenschaft, Medien und Politik üblicherweise unter der Überschrift «Wirtschaft» gefasst wird. Auch wenn die öffentliche Aufmerksamkeit für die Rolle von Care-Arbeit in den letzten Jahren gewachsen ist, können nur wenige Jugendliche (und Erwachsene) den Begriff und seinen Inhalt einordnen.

Was ist Care-Arbeit?

Care-Arbeit umfasst die Tätigkeiten des bezahlten und unbezahlten Sorgens, Pflegens und Sich-Kümmerns. Dazu gehören die Betreuung, Erziehung und Bildung von Kindern ebenso wie typische Hausarbeit, die Pflege und Unterstützung bei Krankheit, Behinderung und Alter ebenso wie emotionale Arbeit (z. B. Zuwendung, Trost und Unterstützung). Um sich in das Thema einzulesen, eignet sich das Buch «Care-Revolution. Schritte in eine solidarische Gesellschaft» von Gabriele Winker (transcript Verlag, 2015).

Der Workshop setzt hier an und untersucht, welche Rolle Care-Arbeit im Kapitalismus spielt – und welche Konsequenzen das für die hat, die diese Arbeit machen.

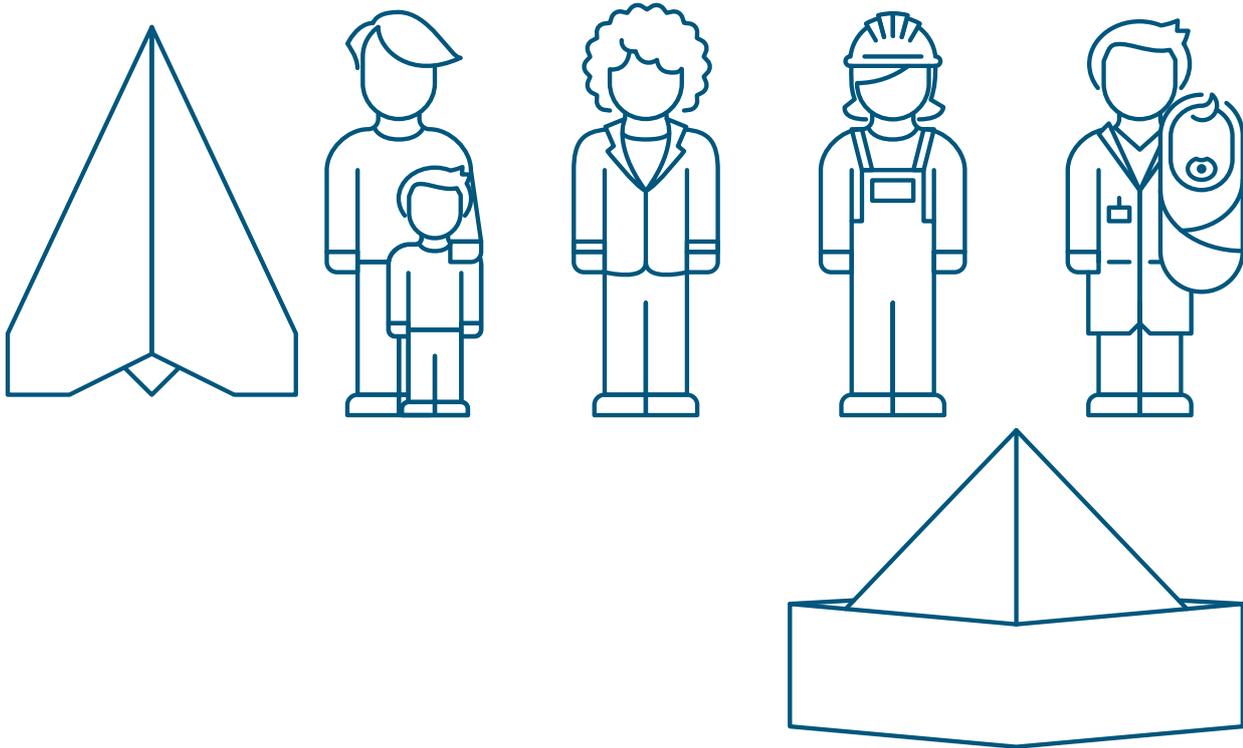
Im Zentrum des Workshops steht wieder das «Planspiel Kapitalismus» von Workshop 1, das aber um den Care-Aspekt erweitert wird. Die Teilnehmer*innen werden zu Beginn des Planspiels in Zweiergruppen eingeteilt, die zusammen Verantwortung für eine «Care-Figur» haben: ein leeres Hühnerei. Im Planspiel müssen die

Teilnehmer*innen dann einerseits Geld verdienen und andererseits Care-Arbeit für sich selbst und die Eier leisten oder dafür sorgen, dass sie geleistet wird. Dabei müssen sie entscheiden, ob beide bezahlt in der Flugzeugproduktion oder im Care-Center arbeiten wollen oder ob eine*r von beiden die Care-Arbeit für sich, ihr Ei und ihre*n Partner*in selbst übernehmen wird.

Nach dem Planspiel findet auch hier eine ausführliche, klar strukturierte Auswertung statt, in der herausgearbeitet wird, wie in den drei Bereichen Flugzeugproduktion, Care-Center und unbezahlte Care-Arbeit organisiert und entlohnt wird. Auch hier werden die Erkenntnisse aus dem Planspiel anhand von Beispielen aus der deutschen Gesellschaft mit der ökonomischen Realität abgeglichen. Die Zielgruppe des Workshops sind Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene. In einem Praxistest hat der Workshop mit einer Klasse angehender sozialpädagogischer Assistenten*innen gut funktioniert. Bei der Durchführung muss allerdings berücksichtigt werden, dass der Workshop deutlich aufwendiger und komplexer als die beiden anderen Workshops ist, da mit Care-Arbeit eine zusätzliche ökonomische Dimension und zusätzliche Rollen hinzukommen.

Der Workshop braucht deshalb etwas mehr Zeit für die Vorbereitung als die anderen Workshops.

Die vorgestellten Methoden können auch einzeln angewendet werden. Hier werden sie als aufeinander aufbauend als zusammenhängender Workshop vorgestellt, so, wie im Praxistest erprobt. Hier ist ein exemplarischer Zeitplan:



9.00 Uhr Begrüßung, Vorstellung des Programms

9.15 Uhr Planspiel Kapitalismus und Care-Arbeit

Die Teilnehmer*innen verstehen, was Care-Arbeit ist und welche Rolle sie im Kapitalismus spielt.

10.55 Uhr Pause

11.10 Uhr Auswertung Planspiel: Kapitalismus und Care-Arbeit als Bild

Die Teilnehmer*innen verstehen, nach welchen Logiken Arbeit in der kapitalistischen Produktion sowie bezahlte und unbezahlte Care-Arbeit organisiert sind.

11.50 Uhr Auswertung Planspiel: Realitätscheck Kapitalismus und Care-Arbeit

Die Teilnehmer*innen analysieren ihre im Planspiel gemachten Erfahrungen und gleichen sie anhand von Praxisbeispielen aus der deutschen Wirtschaft mit der Realität ab.

12.10 Uhr Mittagspause

12.35 Uhr Was soll sich an der Care-Arbeit ändern?

Die Teilnehmer*innen sammeln Kritikpunkte an der aktuellen Organisation der Care-Arbeit in Deutschland und entwickeln Verbesserungsvorschläge.

13.00 Uhr Feedback

13.15 Uhr Ende

PLANSPIEL KAPITALISMUS UND CARE

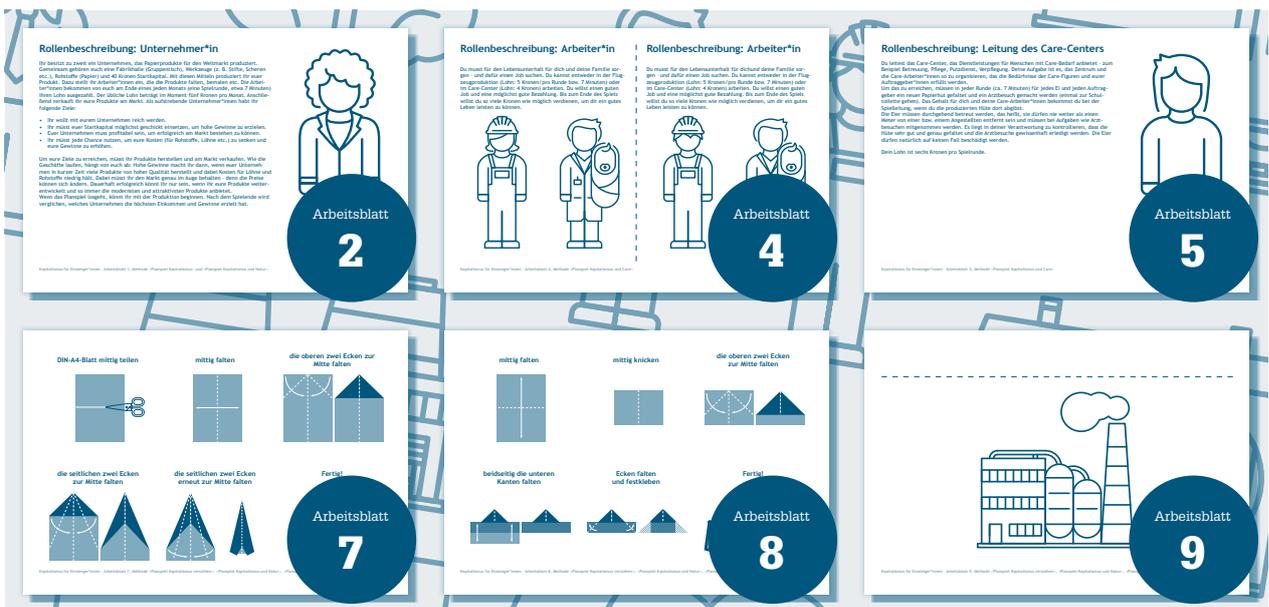
Methode: Planspiel

Ziel: Die Teilnehmer*innen verstehen, was Care-Arbeit ist und welche Rolle sie im Kapitalismus spielt.

Dauer: 95 – 110 Minuten

Material (bei 20 Teilnehmer*innen):

- Computer, Beamer, PowerPoint-Präsentation «Präsentation Workshop Kapitalismus und Care»
- 2 x Arbeitsblatt 2 («Rollenbeschreibung Unternehmer*in»)
- 14 x Arbeitsblatt 4 («Rollenbeschreibung Arbeiter*in»)
- 1 x Arbeitsblatt 5 (Rollenbeschreibung «Leitung Care-Center»)
- 6 x Arbeitsblatt 6 (Rollenbeschreibung «Care-Arbeiter*in (unbezahlt)»)
- 2 x Arbeitsblatt 7 («Faltanleitung Papierflieger»)
- 2 x Arbeitsblatt 8 («Faltanleitung Papierhut»)
- 1 x Arbeitsblatt 9 («Unternehmensname»)
- 1 x Arbeitsblatt 10 («Name Care-Center»)
- ! **Die Präsentation und die Arbeitsblätter können als veränderbare PowerPoint-Dateien unter <https://linx.rosalux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> heruntergeladen werden.**
- 10 ausgepustete Hühnereier
- 20 Pappbecher
- 6 Scheren
- 4 Bleistifte
- 25 Filzstifte
- 2 Modellprodukte (Papierflieger)
- Anspitzer
- ca. 400 Blatt Schmierpapier
- 250 Gramm rote und 250 Gramm getrocknete Bohnen
- evtl. Verkleidung für die verschiedenen Rollen (z. B. Jacketts/Blazer für Unternehmer*innen, Basecaps oder Käppis für Arbeiter*innen)



Größe der Seminargruppe

Die Dynamik des Planspiels hängt von der Größe der Seminar-Gruppe ab. Eine gute Gruppengröße ist 15 bis 20 Teilnehmer*innen. Bei mehr als 25 Teilnehmer*innen sollte das Planspiel von zwei Teamer*innen geleitet werden, um den Überblick über das Planspiel zu behalten. Die minimale Gruppengröße liegt bei 12 Personen. Für kleinere Gruppen eignet sich das Planspiel nicht, da sich dann die Spieldynamik nur schlecht entwickeln kann.

Ablauf

1. Einstieg ins Thema Care-Arbeit (10 Minuten)
2. Einführung in das Planspiel Kapitalismus und Care-Arbeit (15 Minuten)
3. Zweierpaare bilden und Eier bemalen (15 Minuten)
4. Rollenvergabe und Einarbeitung (15 Minuten)
5. Produktionsphase (5 – 7 Spielrunden = 35 – 49 Minuten)
6. Ende (5 Minuten)
7. Aufräumen (5 Minuten)
8. Emotionale Auswertung (5 – 10 Minuten)

1. Einstieg ins Thema Care-Arbeit (10 Minuten)

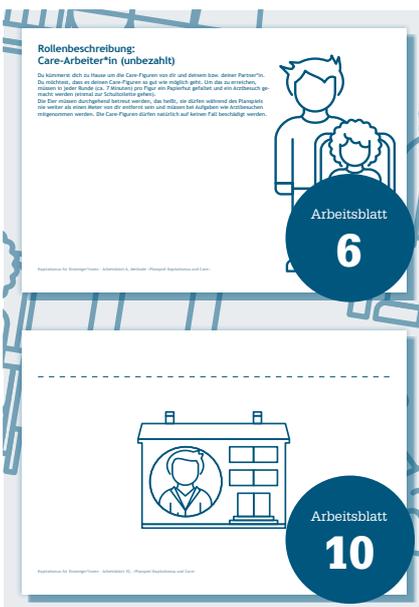
Für die Einführung in das Thema kann die Power-Point-Präsentation «Präsentation Workshop Kapitalismus und Care» genutzt werden. Die Präsentation ist als aktivierender Input gestaltet.

Zu Beginn fragen die Teamer*innen, ob jemand weiß, was Care- bzw. Sorgearbeit ist, und erklären den Begriff dann mit der Definition aus der Folie «Was ist Care-Arbeit?» der Präsentation: «Care-Arbeit umfasst die Tätigkeiten des Sorgens, Pflegens und Sich-Kümmerns. Beispiele für Care-Arbeit sind die Betreuung und Erziehung von Kindern, Hausarbeit, Pflege bei Krankheit, Behinderung und im Alter sowie emotionale Arbeit (z. B. Zuwendung, Trost und Unterstützung).» Dann werden Beispiele für konkrete Care-Arbeit gesammelt und in die linke Spalte der Folie eingetragen. Anschließend wird gefragt, wer diese Arbeit macht. Die Antworten werden in die rechten Spalten geschrieben. Ein Beispiel könnte sein «Kinder betreuen und erziehen – Erzieher*innen/Eltern». Es ist wichtig, darauf zu achten, dass nicht nur Berufe, also bezahlte Care-Arbeit, sondern auch unbezahlte gesellschaftliche Tätigkeiten wie die Zuwendung und Betreuung durch Eltern, Freund*innen oder Geschwister bedacht werden.

Zum Abschluss können die Teamer*innen fragen, welche Person im Umfeld der Teilnehmer*innen am meisten Care-Arbeit leistet. Wird, wie es oft der Fall ist, von den meisten Teilnehmer*innen die eigene Mutter genannt, können die Teamer*innen kurz darauf eingehen, dass Care-Arbeit stark gendered ist: Frauen übernehmen weltweit einen Großteil der bezahlten, vor allem aber auch der unbezahlten Care-Arbeit.

2. Einführung in das Planspiel (15 Minuten)

Nachdem so der Begriff der Care-Arbeit geklärt worden ist, geben die Teamer*innen eine Einführung in die Methode Planspiel und einen Überblick über den Ablauf. Ausgangspunkt jedes Planspiels ist eine Grundsituation, die fiktiv oder an das aktuelle politische Geschehen angelehnt sein kann. Die Teilnehmer*innen übernehmen unterschiedliche Rollen und vertreten die Interessen der von



WAS IST CARE-ARBEIT?

Care-Arbeit umfasst die Tätigkeiten des Sorgens, Pflegens und Sich-Kümmerns. Beispiele für Care-Arbeit: Betreuung und Erziehung von Kindern, Hausarbeit, Pflege bei Krankheit, Behinderung und im Alter und emotionale Arbeit (z.B. Zuwendung, Trost und Unterstützung).

Beispiele für geleistete Care-Arbeit	Wer macht's? (bezahlt/unbezahlt)
Kinder betreuen/erziehen	Erzieher*innen/Eltern

Abbildung 6

ihnen dargestellten Personengruppen. Dabei müssen sie bestimmte Regeln des Planspiels befolgen und sich bei der Vertretung der Interessen möglichst realistisch verhalten. In diesem Rahmen sind sie aber in ihrem Verhalten frei und können ausprobieren, was am besten funktioniert.

Im Zentrum des Planspiels Kapitalismus und Care-Arbeit stehen zwei Fragen:

- Wie funktioniert das kapitalistische Wirtschaftssystem?
- Wie ist Care-Arbeit im Kapitalismus organisiert?

3. Zweierpaare bilden und Eier bemalen (15 Minuten)

Die Spielleitung kündigt an, dass jetzt Paare gebildet werden, die während des Planspiels Care-Arbeit für sich und eine «Care-Figur», in diesem Fall ein (ausgepustetes) Hühnerei, leisten müssen. Das Hühnerei steht für eine Person, die großen Care-Bedarf hat, zum Beispiel ein Kind, eine kranke oder eine pflegebedürftige Person. Das Ei darf

während des Planspiels nie ohne Betreuung sein – es darf nie weiter als einen Meter weg von der betreuenden Person sein.

Die Care-Arbeit im Spiel besteht darin, dass in jeder Spielrunde (die ca. sieben Minuten dauert) für jede Person und für jedes Ei ein Papierhut gefaltet werden muss. Der Hut steht im Planspiel für immer wiederkehrende Care-Aufgaben, zum Beispiel Putzen, Lebensmittel einkaufen, Kochen, Zuwendung etc. Dieser Hut muss zum Ende jeder Runde bei der Spielleitung abgegeben werden. Außerdem muss jedes Ei einmal pro Spielrunde einen Arztbesuch machen und dafür zu einem entfernten Ort getragen werden (z. B. zum Haupteingang des Seminarhauses oder zur Schultoilette). Um Papier für die Herstellung der Hüte kaufen zu können (ein DIN-A4-Blatt kostet eine Krone), müssen die Paare Geld verdienen.

Hierfür haben sie zwei Möglichkeiten:

- Sie können in der Flugzeugproduktion oder im Care-Center arbeiten (beide Möglichkeiten werden später noch beschrieben).
- Eine Person verdient Geld, die andere bleibt zu Hause und kümmert sich um die «Care-Figuren» und um die Papierhüte.

Nach der Bildung der Paare bekommen diese jeweils ein Ei und Filzstifte zugeteilt. Nachdem die Materialien verteilt worden sind, erklärt die Spielleitung, dass die Paare die Eier mit Namen versehen und bemalen sollen, damit sie wiedererkannt werden können. Wenn die Paare mit ihren Aufgaben fertig sind, kann die Rollenvergabe beginnen.

4. Rollenvergabe und Einarbeitung (15 Minuten)

Vor der Rollenvergabe werden die verschiedenen Arbeitsmöglichkeiten einmal vorgestellt.

1) Arbeitsmöglichkeit: Unternehmen

Im Planspiel produziert ein Unternehmen Papierflugzeuge. Dafür gründen Unternehmer*innen zusammen eine Firma, stellen Arbeiter*innen an und produzieren mithilfe von Papier, Scheren und Stiften Papierflieger. Die Papierflieger werden auf dem Markt verkauft – so generieren die Unternehmen Einnahmen für die Bezahlung der Löhne, für den Erwerb neuer Rohstoffe und für die Erwirtschaftung von Profit.

Es gibt in dem Unternehmen zwei Rollen:

- a. Ein bis zwei Unternehmer*innen. Sie wollen möglichst hohe Profite durch eine erfolgreiche Produktion erzielen.
- b. Die Arbeiter*innen. Sie wollen eine möglichst sichere Arbeit und guten Lohn. Der aktuell übliche Lohn ist fünf Kronen pro Spielrunde (= sieben Minuten). Die Löhne können sich aber verändern. Gute Arbeiter*innen können zum Beispiel höhere Löhne, weniger produktive niedrigere Löhne bekommen.

2) Arbeitsmöglichkeit: Care-Center

Im Care-Center werden die Eier betreut und die Care-Bedürfnisse von ihnen und den Angehörigen erfüllt. Dafür müssen in jeder Spielrunde für jedes Paar und sein Ei drei Papierhüte gefaltet werden, für die die Paare in jeder Runde Papier an das Care-Center liefern müssen. Außerdem müssen die Eier einmal pro Runde zu einem Arzttermin gebracht werden (oder zum Schuleingang oder zur Schultoilette gehen).

Es gibt im Care-Center zwei Rollen:

- a. Die Leitung des Care-Centers. Sie möchte die Arbeit im Care-Center möglichst gut organisieren. Dafür bekommt sie vom Staat (Teamer*innen) einen Lohn von sechs Kronen.
- b. Die Arbeiter*innen. Sie wollen eine möglichst sichere Arbeit und einen guten Lohn. Den Lohn in Höhe von vier Kronen bekommen sie ebenfalls vom Staat (Teamer*innen). Geld für das Papier, aus dem die Hüte gefaltet werden, muss das Care-Center in jeder Spielrunde von den Auftraggebern eintreiben. Für jedes Ei und das dazugehörige berufstätige Paar müssen also in jeder Runde drei Kronen von dem zuständigen Zweierpaar eingetrieben werden.

3) Arbeitsmöglichkeit: unbezahlte Care-Arbeiter*in zu Hause

Unbezahlte Care-Arbeiter*innen betreuen die Eier allein zu Hause (an Einzeltischen) und falten in jeder Runde für die Eier, für ihre Partner*innen und sich jeweils einen Papierhut. Außerdem machen sie einen Arztbesuch pro Runde. Das Geld für das Papier für die Hüte bekommen sie von ihren Partner*innen: drei Kronen pro Runde.

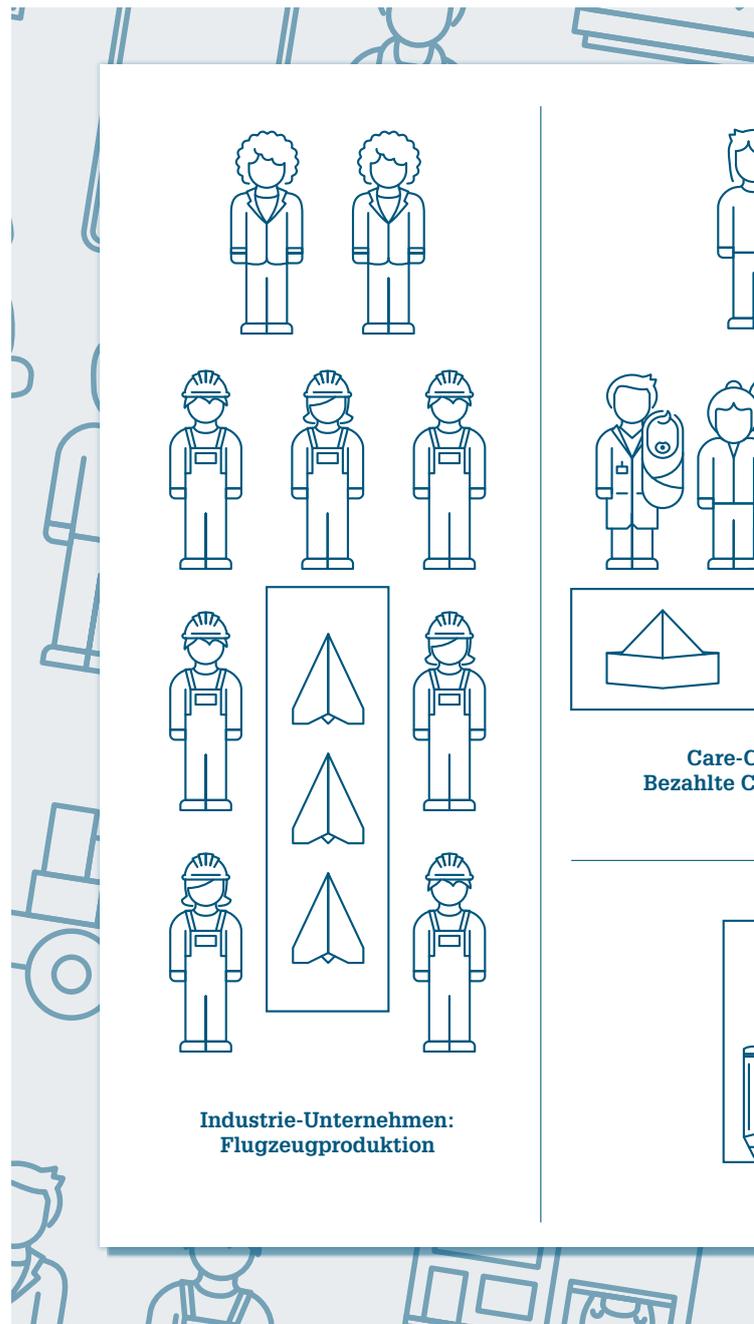
Nach der Vorstellung der Arbeitsmöglichkeiten werden die Rollen verteilt. Dazu müssen die Teamer*innen zunächst fragen, wie die verschiedenen Paare ihre Care-Arbeit organisieren wollen. Diejenigen, die sich für unbezahlte Care-Arbeit entscheiden, bekommen die entsprechenden Materialien (Pappbecher und Arbeitsblatt 6).

Anschließend versichern sich die Teamer*innen, dass die übrigen Paare für ihre Care-Arbeit das Care-Center nutzen wollen. Auf Grundlage der Zahl der Nutzer*innen des Care-Centers müssen sie entscheiden, wie viele bezahlte Care-Arbeiter*innen im Care-Center arbeiten sollen. Die Zahl sollte so gewählt werden, dass die Care-Arbeiter*innen mit ihren Aufgaben stark beschäftigt sind, damit die Situation in Kitas, Pflegeeinrichtungen und Krankenhäusern einigermaßen realitätstreu nachempfunden ist. Um das zu erreichen, empfiehlt es sich erfahrungsgemäß, zwei bis drei Eier pro Arbeitskraft (wobei die Leitung des Care-Centers als reguläre Arbeitskraft eingerechnet wird) einzukalkulieren. Für jedes Ei und das dazugehörige Paar müssen insgesamt drei Papierhüte pro Spielrunde hergestellt werden.

Entscheiden sich in einer Gruppe mit 20 Teilnehmer*innen zum Beispiel vier Paare für die unbezahlte Organisation der Care-Arbeit, dann bleiben sechs Paare übrig, die für ihre Care-Arbeit das Care-Center nutzen wollen. Die Teamer*innen können in diesem Fall zusätzlich zur Leitung des Care-Centers zwei bezahlte Care-Arbeiter*innen anstellen, sodass auf sechs Eier drei Arbeitskräfte kommen, die dann pro Spielrunde insgesamt 18 Hüte falten müssen. Dann bleiben 13 Teilnehmer*innen übrig, die im Unternehmen arbeiten.

Im Unternehmen gibt es zwei Rollen:

a. Die beiden Unternehmer*innen, die zu zweit das Unternehmen leiten, das Papierflugzeuge produziert. Sie besitzen Fabriken (Tisch), Werkzeuge und Maschinen (Stifte, Scheren etc.), Rohstoffe (Papier) und Startkapital (40 Kronen). Zu Beginn des Planspiels stellen die Unternehmer*innen Arbeiter*innen ein und leiten diese dann im Planspiel an. Sie verfolgen dabei das Ziel, mit ihrem Unternehmen möglichst reich zu werden. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen sie die Unternehmen so erfolgreich leiten, dass sie sich am Markt gut behaupten können und bis zum Spielende aus dem Startkapital den höchstmöglichen Gewinn erwirtschaftet haben.



b. Die andere Rolle im Planspiel ist die der Arbeiter*innen. Sie sind auf der Suche nach einem guten Job, der ihnen eine möglichst sichere Anstellung und hohe Löhne bietet, mit denen sie sich ein gutes Leben leisten können. Der übliche Lohn zu Beginn des Planspiels ist eine Krone pro Monat (= Spielrunde von sieben Minuten). Die Löhne können sich jedoch ändern. Die Unternehmen können einzelnen oder allen Arbeiter*innen mehr oder weniger Lohn zahlen. Umgekehrt können

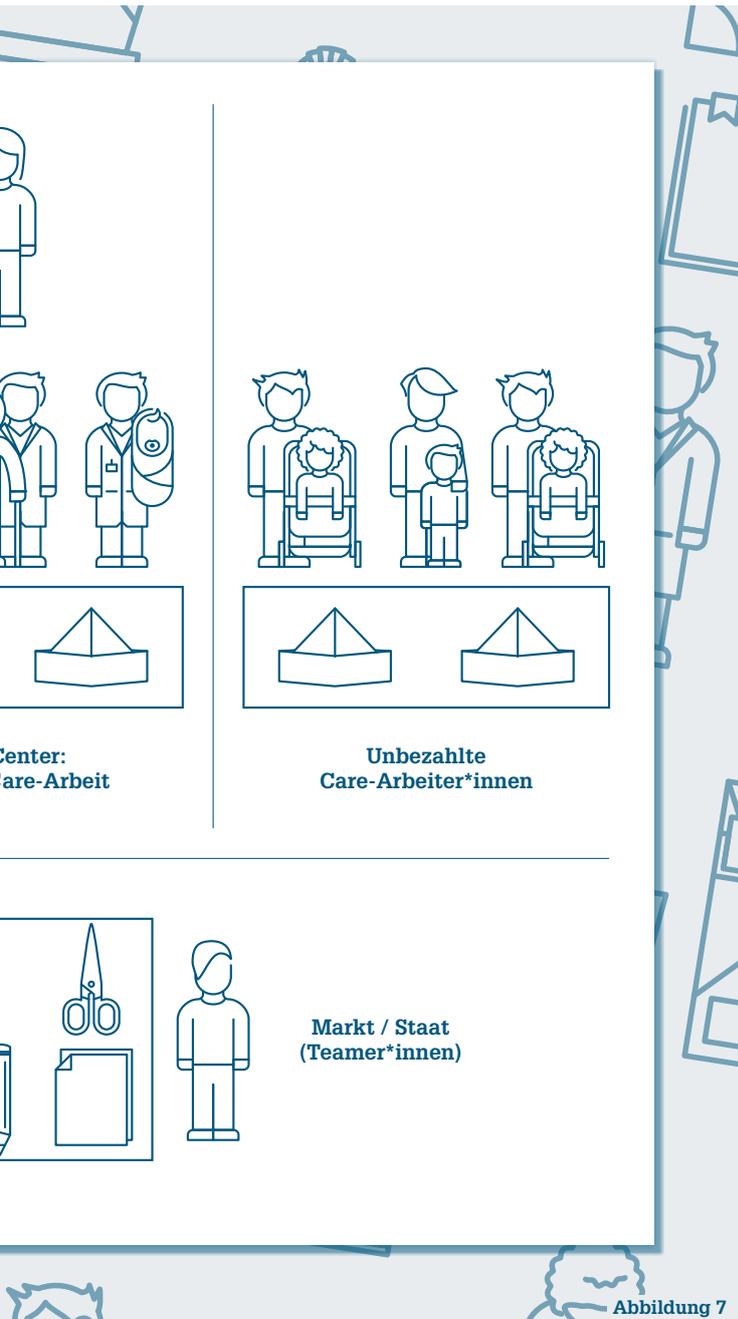


Abbildung 7

Arbeiter*innen das Unternehmen wechseln, streiken etc., um einen besseren Lohn oder bessere Arbeitsbedingungen durchzusetzen.

Das Produkt, das von den Unternehmen hergestellt wird, sind Papierflieger, für die DIN-A4-Blätter zerschnitten, gefaltet und bemalt werden müssen. Im Verlauf des Spiels können die Unternehmen auch versuchen, andere Waren auf dem Markt zu verkaufen, zu Beginn sollten sie aber Papierflieger nach dem Vorbild der Falanleitung

und den von den Teamer*innen bereitgestellten Modellen produzieren. Dabei müssen die Unternehmen beachten, dass nur gute Qualität, also genau geschnittene, gefaltete und bemalte Papierflieger, auf dem Markt auch verkauft werden können.

Der Markt wird von den Teamer*innen organisiert und kontrolliert. Hier müssen die Unternehmen ihre Produkte verkaufen und neue Rohstoffe (Papier) und eventuell neue Maschinen und Werkzeuge (z. B. Bunt- statt Bleistifte) für die Weiterentwicklung ihrer Produkte kaufen. Bezahlt wird auf dem Markt mit der Spielwährung Kronen. Als Zahlungsmittel werden getrocknete rote Bohnen (eine Bohne = eine Krone) und weiße Bohnen (eine Bohne = zehn Kronen) genutzt. Bohnen als Zahlungsmittel haben sich bewährt, sie sind klein, handlich und günstig zu bekommen, außerdem haben Teilnehmer*innen sie nicht zufällig dabei und können dementsprechend ihre Einkommen nicht «künstlich» erhöhen. Die Marktpreise, die mithilfe einer PowerPoint-Folie während des Planspiels durchgehend an der Wand sichtbar sind, können sich ändern: Wenn etwa sehr viele gleiche Papierflieger produziert werden, können die Preise für dieses Produkt sinken. Deshalb ist es wichtig für die Unternehmen, sich nicht auf die Preise zu verlassen, sondern die «Marktpreis-Folie» immer im Blick zu haben.

Die Rollen können nach Interesse, per Losverfahren oder durch die Teamer*innen zugeteilt werden. Da die Dynamik des Planspiels vom Engagement der Unternehmer*innen und der Leitung des Care-Centers abhängt, empfiehlt es sich, diese Rollen nach Interesse zu vergeben.

Bevor die Produktionsphase beginnt, sollte die Spielleitung prüfen, ob alle Teilnehmer*innen am richtigen Platz sind, ihre Aufgaben verstanden haben und bereit sind, gleich mit ihrer Arbeit zu beginnen. Bei der Planspielvariante «Kapitalismus und Care» ist dieser Schritt besonders wichtig, weil das Planspiel-Setting aufgrund der größeren Zahl von Rollen komplexer ist und oft Teilnehmer*innen etwas mehr Zeit und eventuell eine

zweite Erklärung brauchen, um sich in das Planspiel und in ihre Rolle hineinzufinden. Hilfreich für die Spieldynamik ist es, wenn das Unternehmen, das Care-Center und die unbezahlten Care-Arbeiter*innen jeweils zusammen an Gruppentischen sitzen, die anderen Teilnehmer*innen ihrer Gruppe so im Blick haben und auch voneinander Arbeitsschritte abschauen können.

5. Produktionsphase (5–7 Spielrunden = 35–49 Minuten)

Nach der Einarbeitung beginnt die Produktionsphase. Sie wird eingeleitet mit der Verteilung von 20 Blatt Papier an das Unternehmen und drei Blatt Papier pro Paar an das Care-Center und die unbezahlten Care-Arbeiter*innen. Vor dem Verteilen werden die Teilnehmer*innen noch einmal daran erinnert, dass ab Beginn der Produktionsphase das Planspiel in Runden von sieben Minuten eingeteilt ist, an deren Ende alle Arbeiter*innen ihren Lohn bekommen müssen und für die Teilnehmer*innen und die Eier jeweils ein Papierhut bei den Teamer*innen abgegeben werden muss. Die Spielrunden werden von den Teamer*innen auf der «Marktpreis-Folie» eingetragen (siehe PowerPoint-Präsentation), sodass alle immer wissen, wie viele Runden schon gespielt sind und wie viel Lohn dementsprechend schon gezahlt worden sein muss. Das Ende jeder Spielrunde muss laut angekündigt werden, verbunden mit dem Hinweis, dass jetzt die Löhne ausgezahlt und die Papierhüte bei den Teamer*innen abgegeben werden müssen.

Die Unternehmer*innen zahlen dann den Arbeiter*innen den Lohn aus, den diese auf ihren Konten (in den Bechern) sammeln können. Die Leitung und die Arbeiter*innen im Care-Center bekommen ihren Lohn vom Staat (Teamer*innen) ausgezahlt. Die Unternehmer*innen leiten in ihren Unternehmen die Produktion an, verkaufen die Produkte auf dem Markt und kaufen je nach Bedarf Papier, Stifte etc. Die Leitung des Care-Centers organisiert die Produktion der Hüte und die Arztbesuche für die Eier und die dazugehörigen Zweierpaare. Die unbezahlten Care-Arbeiter*innen produzieren Papierhüte für ihre Eier, ihre Partner*innen und

sich selbst und holen sich das Geld für das hierfür benötigte Papier von ihren Partner*innen. In dieser Phase geht es vor allem darum, dass sich alle in ihre Rollen einfinden, die Produktion erfolgreich anläuft und die Löhne bezahlt werden.

Erschwerung der Produktion

Nach ein bis zwei Spielrunden funktioniert in den meisten Unternehmen die Papierflieger-Produktion gut und es werden in kurzer Zeit viele Flieger produziert, mit denen die Unternehmen viele Kronen verdienen. Wenn dieser Punkt erreicht ist, empfiehlt es sich, Innovationsdruck aufzubauen, um sicherzustellen, dass Geldverdienen im Unternehmen nicht zu einfach wird. Dafür werden die Preise für die Papierflieger gesenkt und die Unternehmer*innen dazu angehalten, andere Produkte zu falten oder Buntstifte zu kaufen, mit denen sich andere, höherwertige Waren herstellen lassen. Der Innovationsdruck muss dabei nicht so stark aufgebaut werden wie in den anderen beiden Planspielvarianten, es darf aber auch hier keine Dynamik entstehen, die dazu führt, dass es für die Unternehmer*innen leicht ist, hohe Profite zu erzielen und außerdem die Arbeiter*innen sehr gut zu bezahlen. Es sollte jedoch zugleich sichergestellt werden, dass die Arbeiter*innen im Unternehmen mehr verdienen als die Arbeiter*innen im Care-Center, damit die Realität, dass Industriearbeiter*innen mehr verdienen als Arbeiter*innen im sozialen Bereich, im Planspiel abgebildet wird.

Beim Care-Center und bei den unbezahlten Care-Arbeiter*innen müssen die Teamer*innen im Blick behalten, dass diese mit dem Hütefalten und den «Arztbesuchen» gut ausgelastet sind. Sind sie mit den Aufgaben unterfordert und entsteht dadurch arbeitsfreie Zeit in den Spielrunden, sollten sie weitere Aufgaben zugeteilt bekommen – etwa zusätzlich zum Arztbesuch noch ein weiterer Gang aus dem Gruppenraum, zum Beispiel «zur Physiotherapie», sodass sie in jeder Spielrunde mit den Eiern nicht nur zum Haupteingang des Gebäudes, in dem das Planspiel stattfindet, laufen müssen, sondern auch einmal zur Toilette.

6. Ende (5 Minuten)

Die Spielleitung kündigt nach fünf bis sieben Spielrunden (35–49 Minuten) zum Ende einer Runde an, dass das Planspiel jetzt beendet ist. Die Produktion wird eingestellt, alle Arbeiter*innen bekommen ein letztes Mal ihren Lohn ausgezahlt, das Unternehmen kann ein letztes Mal seine Produkte auf dem Markt verkaufen, die im Rahmen der Care-Arbeit produzierten Hüte werden ein letztes Mal bei den Teamer*innen abgegeben. Anschließend werden alle Teilnehmer*innen aufgefordert, ihre Kronen zu zählen und das Ergebnis für die Auswertung zu notieren – sowohl die Arbeiter*innen als auch die Unternehmer*innen.

7. Aufräumen

Es ist wichtig, an dieser Stelle allen Beteiligten deutlich zu machen, dass das Planspiel vorbei ist und die Teilnehmer*innen jetzt nicht mehr in ihren Rollen sind. Vor der anschließenden Auswertung empfiehlt sich deshalb eine Unterbrechung, die zum Aufräumen genutzt (Rückgabe der Spielmaterialien, Umbau von den Gruppentischen zum Stuhlkreis) und/oder durch eine Kaffeepause markiert werden kann.

8. Emotionale Auswertung (5 – 10 Minuten)

Nach dem Spiel wird zunächst emotional ausgewertet. Dazu werden die Teilnehmer*innen gefragt, wie das Planspiel war, was ihnen Spaß gemacht hat und was für sie anstrengend war. Dieser Teil ist sehr wichtig, damit die Emotionen und Eindrücke der Teilnehmer*innen Raum erhalten. Die Teamer*innen sollten dabei diejenigen, die die Rolle der Unternehmer*innen und der Leiter*innen des Care-Centers übernommen haben, und die, die in die Rolle der Arbeiter*innen sowie der unbezahlten Care-Tätigen geschlüpft sind, getrennt befragen – oft sind die Wahrnehmungen und Erfahrungen der verschiedenen Gruppen nämlich sehr unterschiedlich.

Es gehört zudem zur emotionalen Auswertung dazu, über das Stresslevel der verschiedenen Rollen zu sprechen. Die bezahlten Care-Arbeiter*innen heben hier normalerweise hervor, dass ihre Aufgaben (Hüte für die Eier und die Auftraggeber

folden sowie die Arztbesuche) in der zur Verfügung stehenden Zeit kaum zu erledigen waren. Hier sollten die Teamer*innen klarstellen, dass das keiner Fehlplanung geschuldet ist, sondern das hohe Stressniveau für die Care-Arbeit beabsichtigt war. Daran kann sich eine Diskussion anschließen über die immer wieder in den Medien diskutierte Überlastung in verschiedenen Care-Berufen – zum Beispiel in Kitas, Pflegeheimen oder Krankenhäusern.

Hinweise für Lehrkräfte und Teamer*innen

In der Bildungspraxis wird beim Einsatz von Planspielen die inhaltliche Auswertung oft vernachlässigt. Hier werden für die Auswertung die Methoden «Kapitalismus und Care als Bild» und «Realitätscheck Planspiel Kapitalismus und Care» vorgeschlagen. Die Idee der Auswertung ist es, die Erfahrungen, Regeln und Strukturen, die die Teilnehmer*innen im Planspiel kennengelernt haben, gemeinsam strukturiert anzuschauen und mithilfe der Visualisierung die Rolle von Care-Arbeit im Kapitalismus zu verstehen. Eine intensive Auswertung ist entscheidend, damit die Erkenntnisse aus dem Planspiel wirksam und vertieft werden können. Deshalb sollte bei der Durchführung des Planspiels für die gemeinsame Auswertung genug Zeit eingeplant werden. Im Folgenden werden einige Methoden für die Auswertung vorgestellt.

AUSWERTUNG PLANSPIEL KAPITALISMUS UND CARE-ARBEIT ALS BILD

Methode: Kleingruppenarbeit

Ziel: Die Teilnehmer*innen verstehen, nach welchen Logiken Arbeit in der kapitalistischen Produktion, bezahlter und unbezahlter Care-Arbeit organisiert ist.

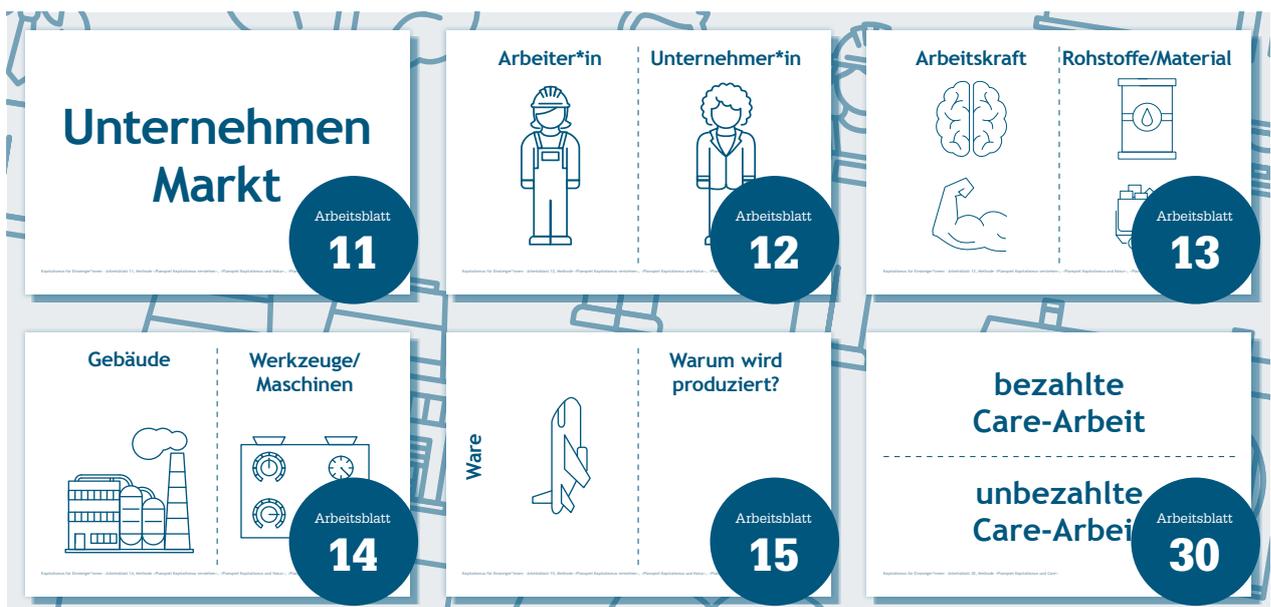
Dauer: 30 Minuten

Material:

- Visualisierung der Aufgabe

Pro Kleingruppe zum Thema «Organisation der Arbeit im kapitalistischen Unternehmen»

- Arbeitsblatt 11 («Unternehmen – Markt»)
- Arbeitsblatt 12 («Arbeiter*in – Unternehmer*in»)
- Arbeitsblatt 13 («Arbeitskraft – Rohstoffe/ Material»)
- Arbeitsblatt 14 («Gebäude – Werkzeuge/ Maschinen»)
- Arbeitsblatt 15 («Ware – Warum wird produziert?»)



Pro Kleingruppe zum Thema «Organisation der Arbeit im Care-Center» werden benötigt

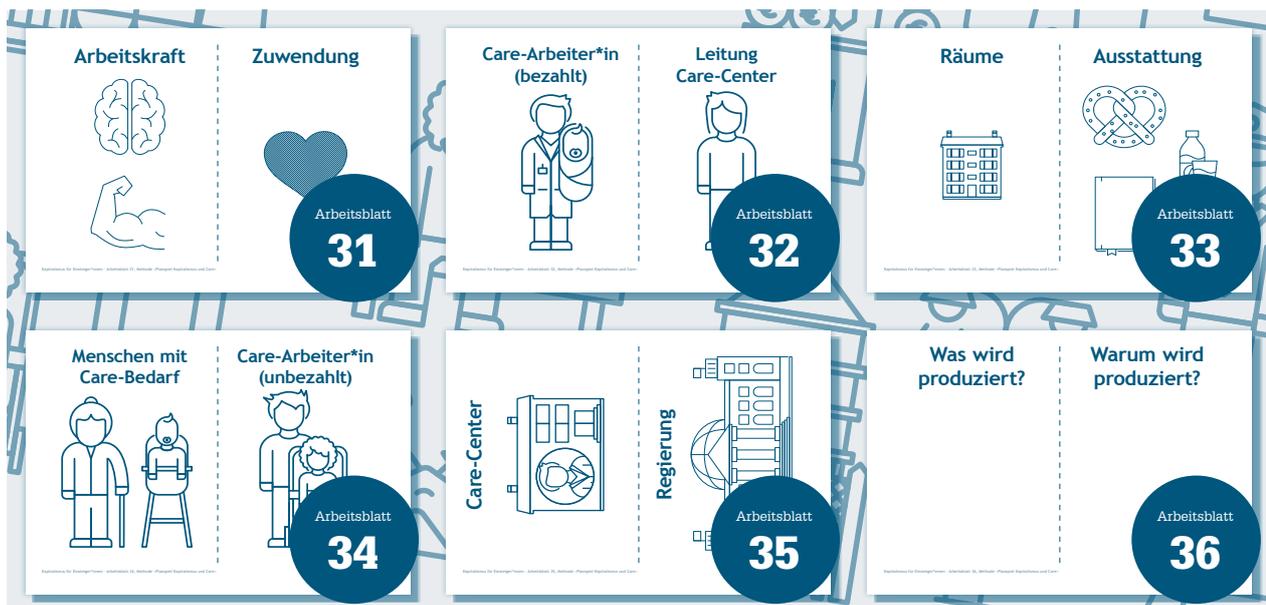
- 1 x Arbeitsblatt 30 («bezahlte Care-Arbeit – unbezahlte Care-Arbeit»)
- 1 x Arbeitsblatt 31 («Arbeitskraft – Zuwendung»)
- 1 x Arbeitsblatt 32 («Care-Arbeiter*in – Leitung»)
- 1 x Arbeitsblatt 33 («Räume – Ausstattung»)
- 1 x Arbeitsblatt 34 («Menschen mit Care-Bedarf – Care-Arbeiter*in (unbezahlt)»)
- 1 x Arbeitsblatt 35 («Care-Center – Regierung»)
- 1 x Arbeitsblatt 36 («Was wird produziert? – Warum wird produziert?»)

Pro Kleingruppe zum Thema «Organisation der unbezahlten Care-Arbeit» werden benötigt

- 1 x Arbeitsblatt 30 («bezahlte Care-Arbeit – unbezahlte Care-Arbeit»)
- 1 x Arbeitsblatt 31 («Arbeitskraft – Zuwendung»)
- 1 x Arbeitsblatt 32 («Care-Arbeiter*in – Leitung»)
- 1 x Arbeitsblatt 33 («Räume – Ausstattung»)
- 1 x Arbeitsblatt 34 («Menschen mit Care-Bedarf – Care-Arbeiter*in (unbezahlt)»)
- 1 x Arbeitsblatt 35 («Care-Center – Regierung»)
- 1 x Arbeitsblatt 36 («Was wird produziert? – Warum wird produziert?»)

! Alle Arbeitsblätter können als veränderbare PowerPoint-Dateien unter <https://linx.rosalux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> heruntergeladen werden und müssen nach dem Ausdrucken entlang der gestrichelten Linie zerschnitten werden.

- Flipchart-Papier, Klebestifte und Moderationsstifte



Ablauf

Die Teamer*innen kündigen an, dass die Teilnehmer*innen gleich die Aufgabe bekommen, Schaubilder zu erstellen, die zeigen, wie Arbeit in der industriellen Produktion sowie bezahlte Care-Arbeit und unbezahlte Care-Arbeit organisiert werden. Dafür werden entsprechend der Rollenverteilung Kleingruppen gebildet, die jeweils die Organisation der Arbeit in «ihrer» Rolle darstellen sollen.

1. Organisation der Arbeit im kapitalistischen Unternehmen
2. Organisation der Arbeit im Care-Center
3. Organisation der unbezahlten Care-Arbeit

Dazu bekommen die Kleingruppen jeweils die Aufgabe, aus den Arbeitsblättern in Kleingruppen ein schematisches Bild zu gestalten, das zeigt, wie die Arbeit in diesem Bereich organisiert ist. Dafür müssen sie Begriffe und Bilder aus den Arbeitsblättern auf einem Flipchart-Papier arrangieren. Pfeile und €-Zeichen sollen dazu genutzt werden,

um den Fluss der Produktion einerseits und von Geld andererseits darzustellen. Auf Arbeitsblatt 36 müssen die Kleingruppen notieren, was und warum in ihrem Bereich überhaupt produziert wird.

Je nach Größe der verschiedenen Gruppen im Planspiel werden anschließend jeweils eine Kleingruppe oder mehrere Kleingruppen von drei bis fünf Personen gebildet, die dann 10 bis 15 Minuten Zeit haben, um das Bild zu arrangieren. Die hier abgedruckten Abbildungen 8 (S. 54), 9 (S. 56) und 10 (S. 57) sind Beispiele für mögliche Ergebnisse der Kleingruppenarbeit.

Anschließend kommen die Teilnehmer*innen wieder im Plenum zusammen und stellen ihre Ergebnisse vor. Danach können die Teamer*innen kurze Inputs zu den Flipcharts geben.

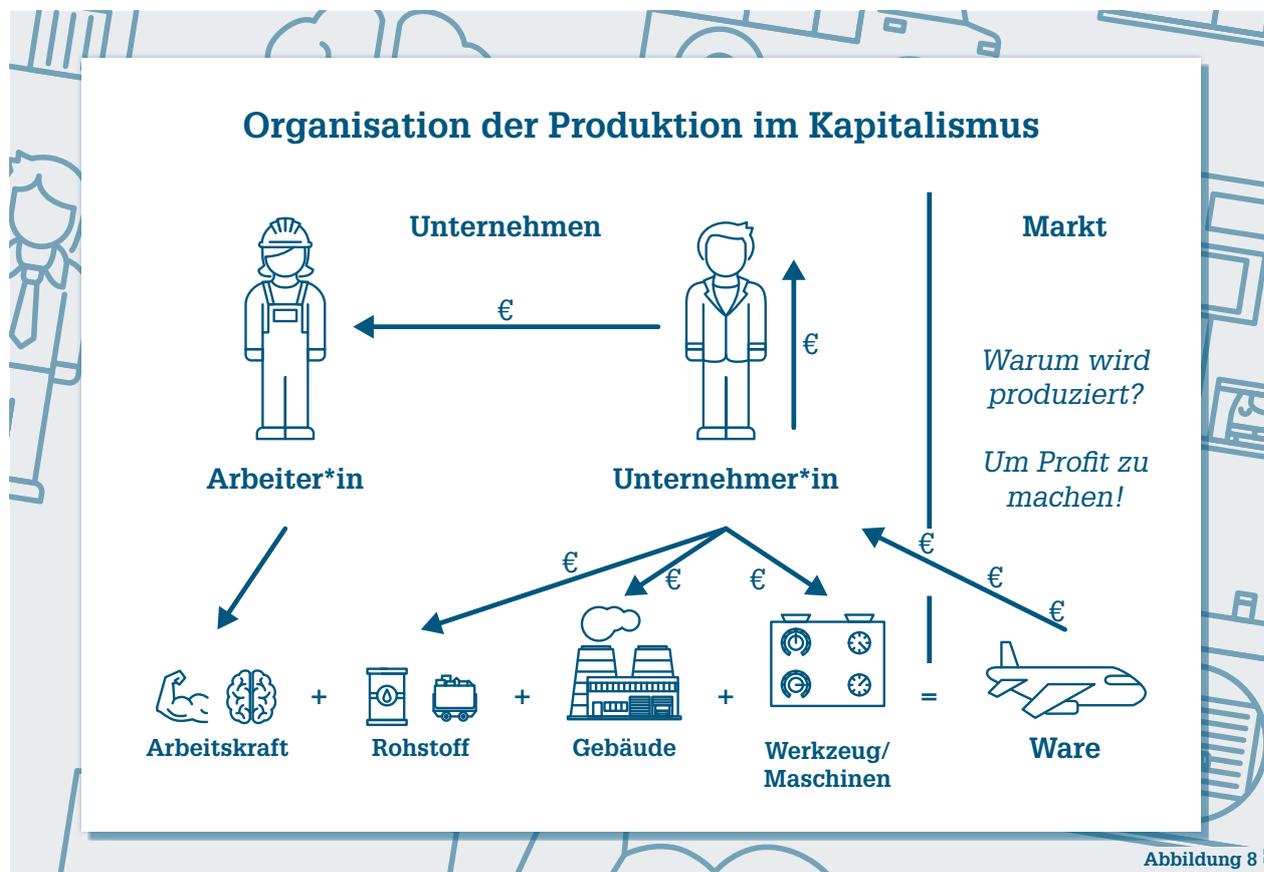


Abbildung 8

1. Organisation der Arbeit in kapitalistischen Unternehmen – Input zur Flipchart

- Wir schauen uns jetzt mithilfe des Plakats, das ihr erstellt habt, an, wie im Kapitalismus Wohlstand geschaffen und verteilt wird.
- Dafür müssen wir noch einmal nachvollziehen, wie im Kapitalismus produziert wird: Wir haben zwei zentrale Gruppen mit unterschiedlichen Interessen: Unternehmer*innen und Arbeiter*innen.
 - » Die Arbeiter*innen wollen einen guten Lohn für ihre Arbeit.
 - » Die Unternehmer*innen wollen mit ihrem Geld möglichst hohe Profite erzielen.
- Wie funktioniert die kapitalistische Wirtschaft auf dieser Basis?
- Die Unternehmer*innen investieren Geld, um daraus einen möglichst hohen Profit zu schlagen.
- Dafür brauchen sie zunächst einmal Kapital.
- Das Kapital müssen sie investieren:
 - » in Rohstoffe und Materialien – in unserem Planspiel war das das Papier, aus dem die Waren (Papierflieger) gefaltet wurden;
 - » in Werkzeug und Maschinen – in unserem Planspiel waren das die Scheren und Stifte;
 - » in Produktionsorte wie Fabriken – in unserem Planspiel waren das die Tische.
- Um damit eine Ware herzustellen, brauchen die Unternehmer*innen die Arbeiter*innen bzw. präziser: Sie bezahlen den Arbeiter*innen einen Lohn, damit Letztere ihre Arbeitskraft einsetzen, um in der Fabrik mit Rohstoffen und Maschinen etwas herzustellen.
- Das Ergebnis der Produktion ist dann eine Ware, in unserem Planspiel waren das die Papierflieger.
- All das passiert im Unternehmen.
- Wenn die Waren hergestellt sind, bringt das Unternehmen die Waren auf den Markt und verkauft sie dort.
- Das, was von diesen Einnahmen nach Abzug der Kosten für Löhne, Rohstoffe, Werkzeug und die Fabrikräume übrig ist, ist der Profit des Unternehmens.
- Wie entscheiden Unternehmen, welche Waren sie produzieren?

- » Mögliche Antwort: Das Ziel der Produktion für die Unternehmer*innen ist es nicht, möglichst schöne oder hochwertige Flugzeuge herzustellen, sondern: mit dem investierten Geld möglichst viel Profit zu machen.
- » Das hat Konsequenzen: Kann das Unternehmen zum Beispiel mehr Gewinn mit der Herstellung von Flugzeugen mit mehr Passagiersitzen machen, wird es die Produktion entsprechend anpassen – aber nicht, weil die Unternehmer*innen Flugzeuge mit mehr Sitzen besser finden, sondern einfach, weil diese profitabler sind.

2. Organisation bezahlter Care-Arbeit – Input zur Flipchart

- Es gibt auch kapitalistische Unternehmen im Care-Bereich, die zum Beispiel Krankenhäuser, Pflegeheime und Kitas betreiben. Ein großer Teil der bezahlten Care-Arbeit in Deutschland wird aber vom Staat direkt oder von gemeinnützigen Trägern wie zum Beispiel den Kirchen, dem Roten Kreuz oder der Arbeiterwohlfahrt übernommen.
- Diese Träger machen keinen Gewinn – sie bekommen für die von ihnen betriebenen Einrichtungen Geld vom Staat und von den Menschen mit Care-Bedarf, zum Beispiel von den Senior*innen, die für einen Platz im Altersheim bezahlen.
- Damit kaufen oder mieten sie dann die notwendigen Räume, Ausstattung (z. B. Tische, Spielzeuge, Pflegematerialien) und stellen bezahlte Care-Arbeiter*innen ein, zum Beispiel Erzieher*innen oder Pfleger*innen.
- Diese stellen dafür ihre Arbeitskraft zur Verfügung.
- Um ihre Arbeit gut zu machen, müssen sie aber mehr als nur Wissen, Fähigkeiten und körperliche Kraft einsetzen. Sie müssen den Menschen mit Care-Bedarf auch persönliche Zuwendung und Zuneigung geben.
- Was wird durch die bezahlte Care-Arbeit dann geschaffen oder, ökonomisch gesprochen, produziert?

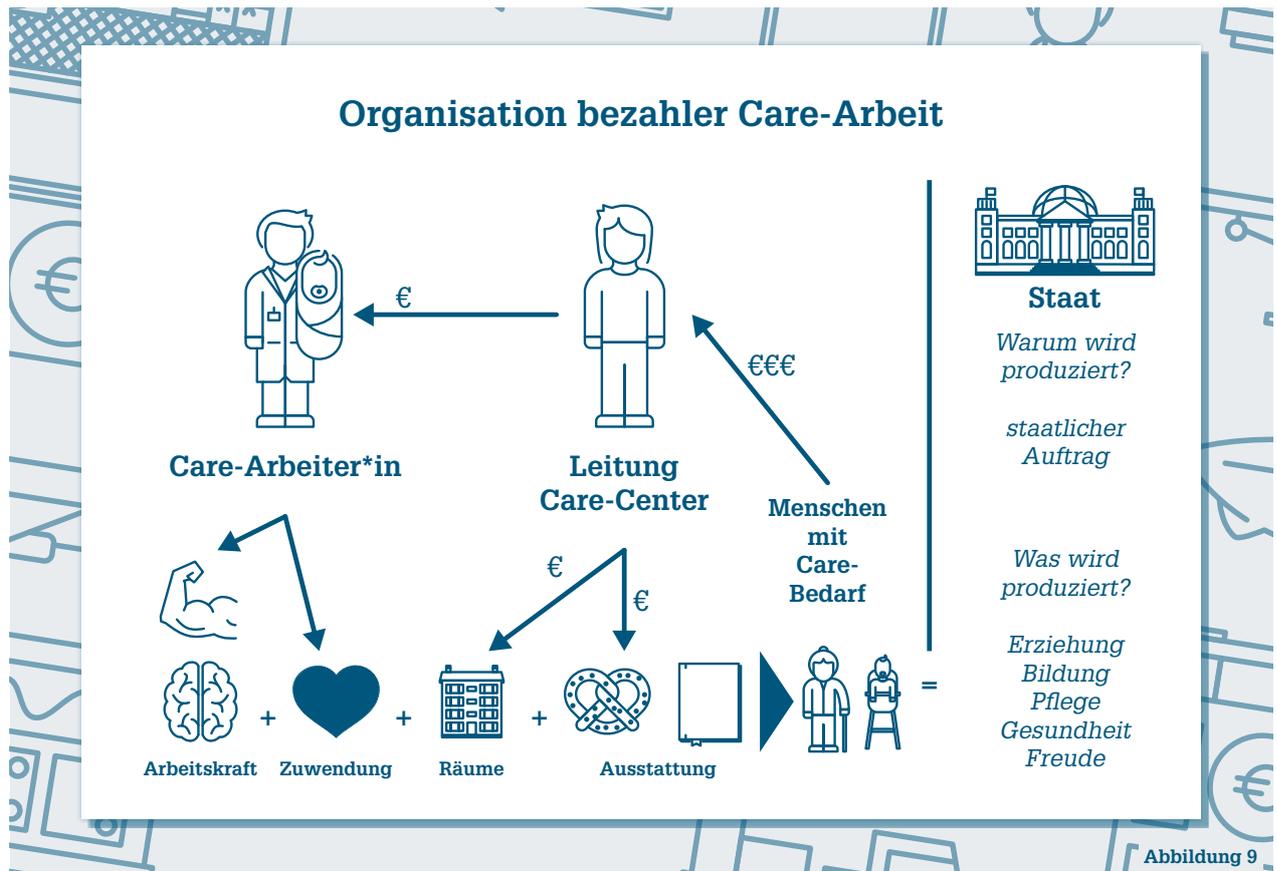


Abbildung 9

- » Mögliche Antwort: je nach Bereich Betreuung, Erziehung, Bildung, Pflege, Gesundheit, Freude und Lebensqualität für die Menschen mit Care-Bedarf.
- Warum wird bezahlte Care-Arbeit geleistet?
 - » Mögliche Antwort: Weil es den staatlichen Auftrag und die Bezahlung gibt, übernehmen Träger, Vereine etc. diese Arbeit. Sie sind dabei aber nicht beliebig frei, sondern müssen staatliche Anforderungen an professionelle Care-Arbeit erfüllen (z. B. bestimmten Hygienestandards, die Qualität der Arbeit etc.).
- Fazit: Bezahlte Care-Arbeit funktioniert anders als die Industrieproduktion von Waren wie Flugzeugen. Und wenn sie vom Staat direkt oder von gemeinnützigen Trägern übernommen wird, verfolgt sie auch andere Ziele: eben keinen Profit, sondern die Erfüllung einer gesellschaftlichen Aufgabe.

3. Organisation unbezahlter Care-Arbeit

- Die unbezahlte Care-Arbeit wird vor allem privat organisiert: Angehörige oder Freund*innen geben ihre Arbeitskraft und ihre Zuwendung an Menschen mit Care-Bedarf.
- Zum Teil stellen sie auch den für die Care-Arbeit benötigten Wohnraum und die Ausstattung bereit.
- Was wird produziert?
 - » Mögliche Antwort: Das Gleiche wie bei der bezahlten Care-Arbeit: je nach Zielgruppe Erziehung, Bildung, Pflege, Gesundheit, Lebensqualität und Freude für die Menschen mit Care-Bedarf.
- Warum wird es produziert?
 - » Mögliche Antwort: Der Grund ist ein anderer als bei der bezahlten Care-Arbeit: Hier gibt es keinen staatlichen Auftrag.
 - » Die Menschen leisten private Care-Arbeit stattdessen aus Verantwortungsgefühl, Liebe, Pflichtgefühl und ähnlichen Gründen. Die Arbeit folgt dabei persönlichen Maßstäben und Ansprüchen, sie orientiert

Organisation unbezahler Care-Arbeit

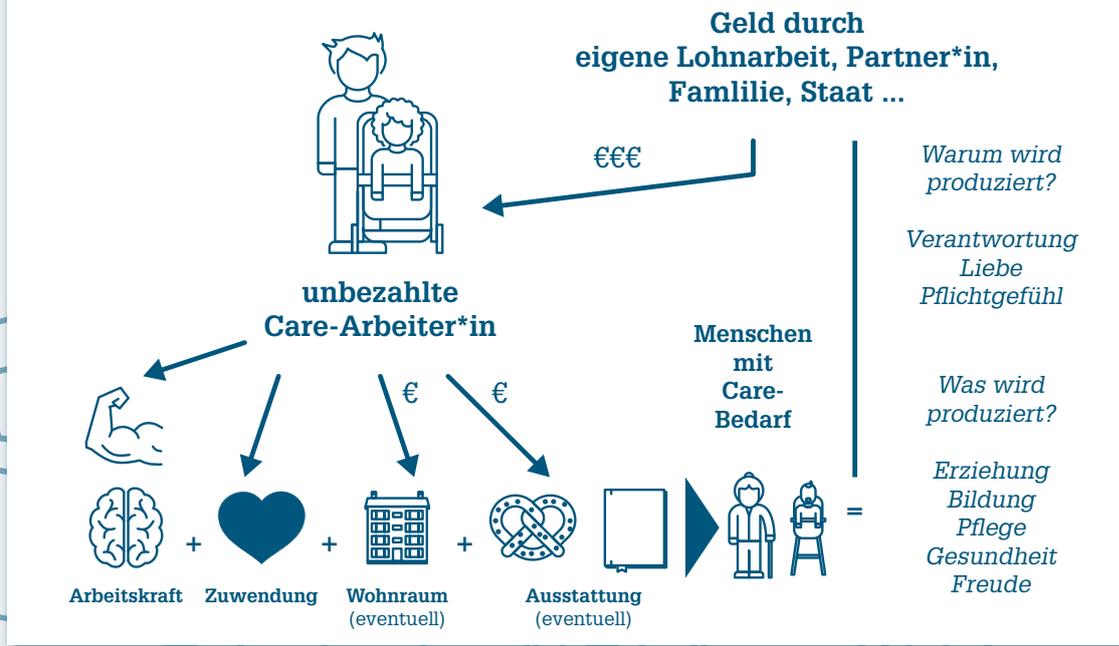


Abbildung 10

sich – anders als bei der bezahlten Care-Arbeit – nicht oder nur wenig an offiziellen Vorgaben.

- Da die Care-Arbeit unbezahlt ist, muss Geld – etwa für Sachkosten und den Lebensunterhalt der Care-Arbeiter*innen – «von außen» kommen, zum Beispiel von berufstätigen Partner*innen, der Familie oder dem Staat.
- Fazit: Unbezahlte Care-Arbeit funktioniert nach einer anderen Logik als Arbeit in einem kapitalistischen (Industrie-)Unternehmen oder bezahlte Care-Arbeit.

Wenn die Methode zur Auswertung des Planspiels «Kapitalismus und Care» genutzt wird, muss jeweils eine der Flipcharts der Kleingruppen zu den drei Bereichen ausgewählt werden, die dann durch die Arbeitsblätter der folgenden Methode «Realitätscheck Planspiel Kapitalismus und Care-Arbeit» ergänzt wird.

Hinweise für Lehrkräfte und Teamer*innen

Manche Kleingruppen tun sich erfahrungsgemäß schwer damit, die Schaubilder zum Thema bezahlte und unbezahlte Care-Arbeit sinnvoll zusammenzustellen. Die Teamer*innen können hier Hilfestellung geben, indem sie die Position des Arbeitsblattes «Leitung Care-Center» bzw. der unbezahlten Care-Arbeiter*in bereits vorgeben und sie im Zentrum der Flipchart wie in den Beispielabbildungen festkleben. Dann können sie den Kleingruppen die Aufgabe geben, das Schaubild weiterzuentwickeln.

Die Aufgabe, die Fragen von Arbeitsblatt 36 («Was wird produziert? – Warum wird produziert?») zu beantworten, dient dazu, die Teilnehmer*innen zu animieren, ihr implizites Wissen zu versprachlichen. Gerade die Kleingruppen, die die Schaubilder zu Care-Arbeit entwickeln müssen, brauchen dabei oft Unterstützung und Hilfestellungen von den Teamer*innen, da analytisches Wissen über Care-Arbeit fehlt.

AUSWERTUNG PLANSPIEL REALITÄTSCHECK KAPITALISMUS UND CARE

Methode: Input und Plenumsgespräch

Ziel: Die Teilnehmer*innen analysieren die Rolle von Care-Arbeit im Kapitalismus und erkennen, wie realistisch ihre im Planspiel gemachten Erfahrungen sind – erneut anhand von Praxisbeispielen aus der deutschen Gesellschaft.

Dauer: 20 Minuten

Material:

- Pinnwand, Pinnadeln
 - Flipcharts «Kapitalismus und Care-Arbeit als Bild»
 - Arbeitsblatt 37 («Realitätscheck Kapitalismus und Care-Arbeit»)
 - Arbeitsblatt 38 («Bedeutung Care-Arbeit – Planspiel»)
 - Arbeitsblatt 39 («Bedeutung Care-Arbeit – Realität»)
 - Arbeitsblatt 40 («Ungleichheit: Planspiel»)
 - Arbeitsblatt 41 («Ungleichheit: Realität – Verdienst Elektriker*in ...»)
 - Arbeitsblatt 42 («Ungleichheit: Realität: Verdienst Erzieher*in ...»)
 - Arbeitsblatt 43 («Ungleichheit: Realität: Care-Arbeit im ...»)
- ! **Alle Arbeitsblätter können als veränderbare PowerPoint-Dateien unter <https://linx.ro-salux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> heruntergeladen werden.**

Realitätscheck Kapitalismus und Care-Arbeit
Arbeitsblatt 37

Bedeutung Care-Arbeit - Planspiel
Teilnehmer*innen gesamt:
Arbeit im Unternehmen
Arbeit im Care-Center
unbezahlte Care-Arbeiter*innen
Arbeitsblatt 38

Bedeutung Care-Arbeit - Realität
Von 100 Stunden Arbeit im Jahr in Deutschland sind
63 Stunden unbezahlte Care-Arbeit
6 Stunden bezahlte Care-Arbeit
31 Stunden alle anderen Wirtschaftsbereiche
Arbeitsblatt 39

Einkommen Unternehmen	Einkommen Care-Center
Arbeiter*innen:	Arbeiter*innen:
Unternehmer*innen:	Le... Arbeitsblatt 40

Ungleichheit: Realität
Verdienst Elektriker*in bei BMW
2022: 56.000 Euro¹
Profit BMW 2021: 16,1 Mrd.
Arbeitsblatt 41

Ungleichheit: Realität
Verdienst Erzieher*in: 37.000 Euro¹
Verdienst Kita-Leitung: 48.000 Euro²
Arbeitsblatt 42

Ungleichheit: Realität
Care-Arbeit im Familien-/Freundes-Kontext: weitgehend unbezahlt
(Ausnahme: Elterngeld)
Arbeitsblatt 43

Ablauf

Zum Einstieg kündigen die Teamer*innen an, dass jetzt überprüft wird, wie realistisch die Darstellung von Care-Arbeit und Kapitalismus im Planspiel war. Dann werden die Arbeitsblätter schrittweise neben den Flipcharts aus der Methode «Kapitalismus und Care-Arbeit als Bild» aufgedeckt. Das Ergebnis sollte so aussehen wie Abbildung 12 (S. 61). Es empfiehlt sich, die Arbeitsblätter schon vorher, zum Beispiel in einer Pause, verdeckt aufzuhängen und sie dann während des Inputs nacheinander aufzudecken.

Zunächst wird gemeinsam durchgezählt, wie viele Teilnehmer*innen insgesamt am Planspiel teilgenommen haben und wie viele von ihnen

- im Unternehmen,
- im Care-Center oder
- als unbezahlte Care-Arbeiter*innen

gearbeitet haben. Die Zahlen werden auf das Arbeitsblatt 38 («Bedeutung Care-Arbeit – Planspiel») eingetragen. Ein typisches Ergebnis ist auf Abbildung 11 zu sehen.

Dann wird die Frage gestellt, wie realistisch die Verteilung der Arbeit im Planspiel war. Dazu werden die Teilnehmer*innen aufgefordert, zu schätzen, wie sich die insgesamt in Deutschland geleistete Arbeit verteilt zwischen unbezahlter Care-Arbeit, bezahlter Care-Arbeit und der Arbeit in den übrigen Wirtschaftsbereichen. Anschließend wird das Arbeitsblatt 39 («Bedeutung Care-Arbeit – Realität») aufgedeckt und folgende Informationen vorgestellt: Von 100 Stunden Arbeitszeit, die in Deutschland im Jahr geleistet werden, sind 63 Stunden unbezahlte Care-Arbeit und sechs Stunden bezahlte Care-Arbeit. Nur 31 Stunden werden für alle übrigen Wirtschaftsbereiche aufgewendet. Die meisten Teilnehmer*innen schätzen den Anteil der unbezahlten Care-Arbeit viel geringer ein. Deshalb ist es wichtig, sich hier etwas Zeit für Nachfragen und Erklärungen zu nehmen. Die Untersuchung, die zu diesen Zahlen gekommen ist, wurde vom Bundesamt für Statistik



Abbildung 11

erstellt – und kann somit als sachlich sehr solide eingeschätzt werden.

Der sehr hohe Anteil der unbezahlten Care-Arbeit wird nachvollziehbar, wenn an dieser Stelle noch einmal gemeinsam betrachtet wird, was alles zur Care-Arbeit dazugehört: Allein die Kinderbetreuung in der Familie bedeutet einen immensen Arbeitsaufwand ebenso wie die alltägliche Hausarbeit wie Putzen, Waschen, Kochen und Aufräumen. Anders als im Planspiel kann Care-Arbeit auch von sehr reichen Menschen nicht völlig an eine Institution wie das Care-Center ausgelagert werden – Teile müssen immer unbezahlt organisiert werden, etwa die Zuwendung innerhalb der Familie und das Kümmern um Freund*innen. Als Fazit für das Arbeitsblatt kann festgehalten werden, dass einerseits der größte Teil der Arbeit, der in unserer Gesellschaft geleistet wird, nicht bezahlt wird und in der Diskussion über Wirtschaft auch kaum auftaucht – obwohl unser Gesellschaft in kürzester Zeit zusammenbrechen würde, wenn die unbezahlte Care-Arbeit eingestellt würde.

Im nächsten Schritt wird Arbeitsblatt 40 («Ungleichheit: Planspiel») aufgedeckt und abgefragt, wie hoch die Einkommen der verschiedenen Gruppen im Planspiel waren. Die Ergebnisse werden dann auf dem Arbeitsblatt eingetragen. Ein typisches Ergebnis ist auf Abbildung 12 (S. 60) zu sehen. Es sollte einmal erwähnt werden, dass die Ergebnisse nur den Verdienst minus der Ausgaben für den Papierkauf für die Hüte abbilden.

Dann sollte Raum geschaffen werden, um gemeinsam zu diskutieren, wie die

Einkommensunterschiede entstanden sind. Anschließend stellen die Teamer*innen zunächst die Frage, ob die Teilnehmer*innen die Unterschiede zwischen der Höhe der Löhne und der Höhe der Profite in dem Unternehmen für realistisch halten. Hier wie auch im Folgenden werden die Ergebnisse aus dem Planspiel mit realen Beispielen aus der deutschen Wirtschaft verglichen. Dazu können die Teilnehmer*innen danach gefragt werden, wie hoch sie das Jahresgehalt von Elektriker*innen, also gut ausgebildeten Facharbeiter*innen, bei BMW einschätzen und wie hoch den Profit, den BMW 2021 erwirtschaftet hat.

Anschließend decken die Teamer*innen Arbeitsblatt 41 («Ungleichheit – Realität: Verdienst Elektriker*in ...») auf und stellen die Zahlen vor: Elektriker*innen bekommen bei BMW ein durchschnittliches Jahresgehalt von 56.000 Euro.⁶ Das Unternehmen BMW – einer der größten Automobilkonzerne der Welt – machte im Geschäftsjahr 2021 einen Gewinn vor Steuern von 16,1 Milliarden Euro.⁷ Die Größe des Profits ist für viele Teilnehmer*innen kaum fassbar. Deshalb empfiehlt es sich, einmal durchzudenken, wie viel eine Milliarde Euro ist (siehe Infokasten).

Wie viel ist eine Milliarde Euro?

Eine Möglichkeit, diese Summe begreiflich zu machen, ist es mit, den Teilnehmer*innen auszurechnen, wie viele Jahre ein Mensch, der eine Milliarde Euro besitzt, jeden Tag 1.000 Euro ausgeben könnte. Die Rechnung dafür ist: 1 Milliarde = 1 Million × 1.000 Euro. Das heißt, dass ein*e Milliardär*in an einer Million Tagen 1.000 Euro am Tag ausgeben könnte. Wenn die Teilnehmer*innen das in Jahre umrechnen (1.000.000 : 365), ergeben sich 2.740 Jahre. Das bedeutet: Wenn ein*e Milliardär*in zu Beginn unserer Zeitrechnung angefangen hätte, pro Tag 1.000 Euro auszugeben, wäre heute, im Jahr 2022, noch genug Geld für mehr als 700 weitere Jahre da.

Ungleichheit: Planspiel	
Einkommen Unternehmen	Einkommen Care-Center
Arbeiter*innen: <i>15 – 45 KRONEN</i>	Arbeiter*innen: <i>6 – 8 KRONEN</i>
Unternehmer*innen: <i>80 KRONEN</i>	Leitung: <i>12 KRONEN</i>

Abbildung 12

Es ist an dieser Stelle sinnvoll, den extremen Unterschied zwischen dem Profit der Kapitalist*in und dem Lohn der einzelnen Arbeiter*innen einzuordnen: BMW ist einer der größten Autokonzerne der Welt und der Unterschied zwischen den Profiten der Unternehmer*innen und den Einkommen von Menschen in Lohnarbeit ist eine zentrale Quelle für Ungleichheit in kapitalistischen Gesellschaften.

Im nächsten Schritt wird die Frage gestellt, wie hoch die Teilnehmer*innen das Jahreseinkommen von Erzieher*innen und Leitungen von Kitas einschätzen. Als Beispiel dient die bezahlte Care-Arbeit. Dann kann Arbeitsblatt 42 («Ungleichheit – Realität: Verdienst Erzieher*in ...») aufgehängt und können die statistischen Daten vorgestellt werden: Erzieher*innen beziehen ein durchschnittliches Brutto-Jahresgehalt von 37.000 Euro,⁸ Kita-Leitungen ein Gehalt von 48.000 Euro.⁹

Zuletzt wird Arbeitsblatt 43 aufgedeckt und geklärt, dass Care-Arbeit, die «privat», also im Kontext von Familie und Freundschaft geleistet wird, in Deutschland fast immer unbezahlt ist. Eine wichtige Ausnahme bildet das Elterngeld, mit dem der Staat die Care-Arbeit von Eltern in den ersten Lebensjahren ihres Kindes für einen beschränkten Zeitraum bezahlt. Ansonsten muss das Geld für die private Care-Arbeit aber woanders herkommen

6 Jahresverdienst (brutto), unter: www.kununu.com/de/bmwgroup/gehalt/elektriker-in-19759.

7 Redaktionsnetzwerk Deutschland: Trotz Halbleiterkrise: BMW erzielte 2021 Rekordgewinn, 10.3.2022, unter: www.rnd.de/wirtschaft/bmw-erzielt-2021-rekordgewinn-trotz-halbleiterkrise-ZA5U3UJXAXW2YK7P5ACPTV4ZEO.html.

8 Vgl. www.kununu.com/de/kindergarten3/gehalt/erzieher-in-253852.

9 Vgl. www.stepstone.de/gehalt/Kitaleiter-in.html.

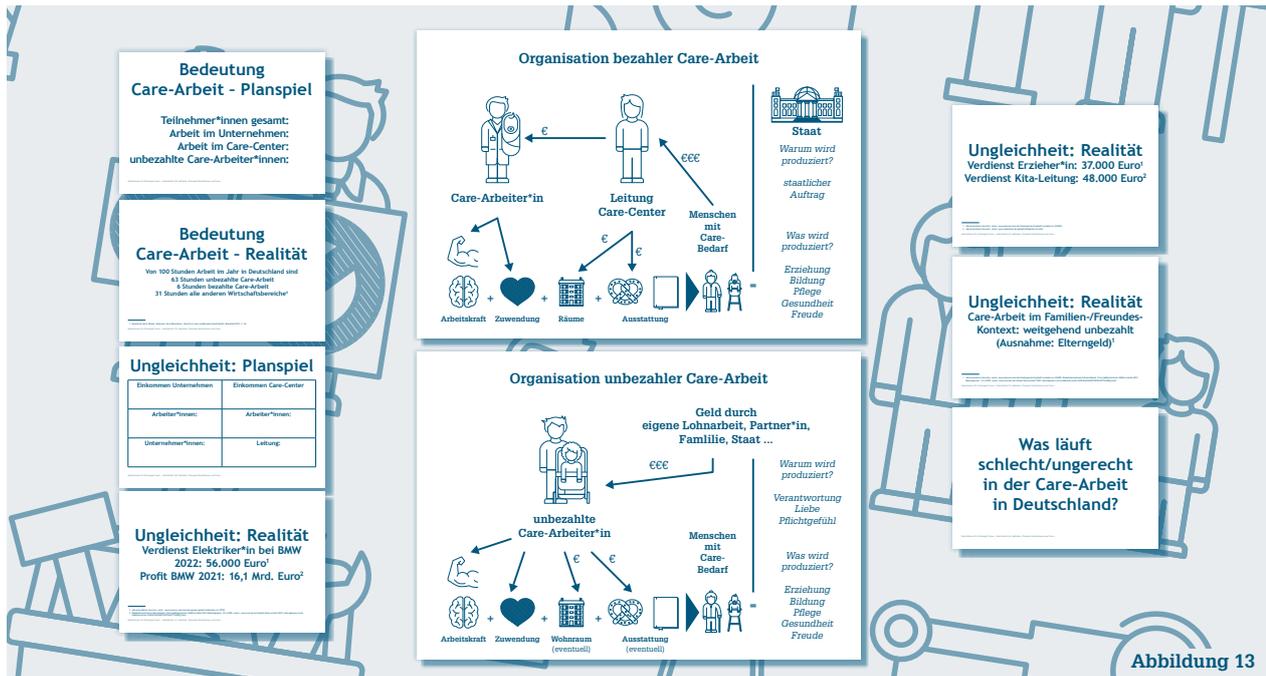


Abbildung 13

– von Partner*in, Familie, Freund*innen oder dem Staat in Form von Hartz IV bzw. Bürgergeld etc.

Nachdem die Folien vorgestellt wurden, sollte gemeinsam diskutiert werden, wie die großen Unterschiede der Entlohnung zwischen Industriearbeit, bezahlter und unbezahlter Care-Arbeit zustande kommen.

Mögliche Leitfragen für die Diskussion können sein:

- Warum verdienen Arbeiter*innen in der Industrie mehr als im Care-Bereich?
- Warum wird «private» Care-Arbeit normalerweise gar nicht bezahlt?

Die Teamer*innen können dabei folgende Punkte in die Diskussion einbringen:

- Der Verkauf von Waren auf dem Markt bringt Industrieunternehmen große Profite und große Macht (Geld, Arbeitsplätze, Steuern) und zugleich den Arbeiter*innen große Streikmacht, mit der sie sich höhere Löhne einfacher erkämpfen können als bezahlte Care-Arbeiter*innen, deren Entlohnung vor allem mit

Steuergeldern finanziert wird, die von den Einrichtungen nur weitergegeben werden.

- Die Arbeit in der Industrie ist geprägt von typischen Männerberufen wie Elektriker oder Industriemechaniker, die in Deutschland grundsätzlich deutlich besser bezahlt werden als Frauenberufe wie zum Beispiel Pflegekraft, Erzieherin oder Physiotherapeutin.
- Die Trennung der Welt in ein öffentliches Leben, in dem Arbeit entlohnt werden muss, und ein Privatleben, in dem Arbeit nur aus Liebe und Pflichtgefühl geleistet wird, prägt unsere Gesellschaft auf vielen Ebenen und bestimmt den Blick auf Care-Arbeit.

Zur Vertiefung dieser Themen bietet sich der Film «Wie arbeiten und wie leben wir» an, den die EqualCareDay-Initiative¹⁰ auf YouTube veröffentlicht hat.¹¹ Der zehnmütige Erklärfilm zeichnet historisch nach, wie es zur unterschiedlichen Bewertung, Entlohnung und Vergeschlechtlichung von Care-Arbeit und anderen Arbeitsbereichen kam. Der Film ist recht hölzern gemacht und arbeitet viel mit Fremdwörtern (die jedoch erklärt werden), ist inhaltlich aber interessant und aufschlussreich.

10 Siehe <https://equalcareday.de>.

11 Siehe www.youtube.com/watch?v=3HOegV7423w.

AUSWERTUNG PLANSPIEL **WAS SOLL SICH AN DER ORGANISATION VON CARE-ARBEIT ÄNDERN?**

Methode: Murmelrunde und Kleingruppenarbeit

Ziel: Die Teilnehmer*innen sammeln Kritikpunkte an der aktuellen Organisation der Care-Arbeit in Deutschland und entwickeln Verbesserungsvorschläge.

Dauer: 25 Minuten

Material:

- 2 Pinnwände, Flipchart-Papier, Moderationsstifte, Moderationskarten
- Arbeitsblatt 44 («Was läuft schlecht/ ungleich ...»)
- Arbeitsblatt 45 («Was könnte verbessert werden ...»)
- ! **Die Arbeitsblätter können als veränderbare PowerPoint-Dateien unter <https://linx.rosalux.de/kapitalismus-fuer-einsteigerinnen> heruntergeladen werden.**

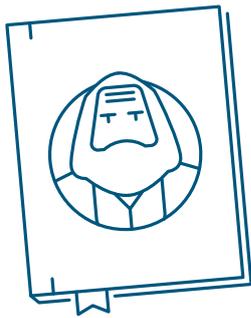
Ablauf

Die Teamer*innen heften Arbeitsblatt 44 («Was läuft schlecht/ungerecht ...») links oben und Arbeitsblatt 45 («Was könnte verbessert werden ...») rechts oben an die Pinnwand und fordern die Teilnehmer*innen auf, in Murmelrunden zu zweit zu überlegen,

- a. was an der Organisation der Care-Arbeit in Deutschland im Moment schlecht oder ungleich ist und
- b. was verbessert werden könnte und wer – welche gesellschaftliche Gruppe oder Organisation – die Verbesserung umsetzen und vorantreiben könnte.

Ihre Ideen halten die Teilnehmer*innen auf Moderationskarten fest, die sie, wenn sie fertig sind, an die Pinnwand zu den entsprechenden Fragen pinnen. Nach etwa zehn Minuten, wenn den Teilnehmer*innen keine weiteren Punkte einfallen, lesen die Teamer*innen die Angaben auf den Karten im Plenum vor und hängen die Karten eventuell zu Themen-Clustern um. Dabei lassen sie unklare Punkte von den Teilnehmer*innen erklären. Dann stoßen sie eine Plenumsdiskussion dazu an, wo die Teilnehmer*innen die größten Chancen auf eine Veränderung sehen und welche Gruppen aus ihrer Sicht am ehesten die Veränderungen durchsetzen könnten.





WEITERES BILDUNGSMATERIAL AUS DEM PROJEKT «ÖKONOMIE FÜR ALLE!»

In dem Projekt «Ökonomie für alle» ist auch das Bildungsmaterial «Einführung in die großen Wirtschaftstheorien – Neoklassik, Keynes, Marx. Ein Seminarkonzept.» entstanden.

Mit dem Seminarkonzept wurde über zwei Jahre hinweg ein Bildungsangebot entwickelt, das als eineinhalbtägiges Präsenz- oder mehrteiliges Online-Seminar Grundlagenwissen zu den drei prägendsten Wirtschaftstheorien dieses und des letzten Jahrhunderts vermittelt: zur Neoklassik und den Theorien von Keynes und Marx.

Das Ziel des Seminars ist es, die grundlegenden Ideen der ökonomischen Theorien von Neoklassik, Keynes und Marx so zu vermitteln, dass die Teilnehmer*innen sie ohne theoretisches Vorwissen verstehen und kritisch diskutieren können. Sie sollen dabei einerseits zentrale Begriffe und Ideen wie «homo oeconomicus», «antizyklische Wirtschaftspolitik» und «Klasse» kennenlernen. Andererseits sollen sie in die Lage versetzt werden, die Theorien auf konkrete ökonomische Probleme anzuwenden und wirtschaftspolitische Handlungsempfehlungen aus ihnen abzuleiten.

Das Seminar behandelt folgende Fragen:

- Von welchen Annahmen über Menschen, Wirtschaft und Gesellschaft geht die Theorie aus?
- Wie analysiert und erklärt die Theorie die kapitalistische Wirtschaftsweise?

- Welche Probleme identifiziert die Theorie im Kapitalismus?
- Welche (wirtschafts-)politischen Maßnahmen empfiehlt die Theorie, um diese Probleme zu lösen?
- Welche gesellschaftlichen Interessen werden durch die Theorie gestärkt, welche angegriffen?

In dem Bildungsmaterial wird das Seminarkonzept in zwei Varianten vorgestellt: als 1,5-tägiges Präsenzseminar und als vierteiliges Online-Seminar.

Zu beiden Konzepten werden Zeitpläne und ein detailliertes Seminarskript mit Hinweisen für die Teamer*innen vorgestellt. Am Ende des Materials wird eine ausführliche Literaturliste für Teilnehmer*innen und Multiplikator*innen des Seminars bereitgestellt.

Das PDF-Dokument des Bildungsmaterials und alle zur Durchführung des Seminars benötigten Dateien stehen unter <https://linx.rosalux.de/einfuehrung-wirtschaftstheorien> zum Download zur Verfügung.

Die Rosa-Luxemburg-Stiftung hat zudem einen Teamer*innen-Pool mit Multiplikator*innen aufgebaut, die das Seminar künftig sowohl für die Rosa-Luxemburg-Stiftung als auch für andere interessierte Organisationen anbieten. Organisationen mit Interesse an Seminaren können Anfragen an oekonomie_fuer_alle@rosalux.org richten.

Wer Politik und Gesellschaft verstehen und verändern will, muss das kapitalistische Wirtschaftssystem verstehen. Dafür braucht es Bildungsangebote für Jugendliche und Erwachsene, die kein Expert*innenwissen haben und gern in neuen Formaten lernen. An dieser Stelle setzt das Bildungsmaterial an. Es bietet drei unterschiedliche Konzepte für Workshops für die Jugend- und Erwachsenenbildung, die Basiswissen zum kapitalistischen Wirtschaftssystem vermitteln.

WORKSHOP 1:

KAPITALISMUS VERSTEHEN: WIE FUNKTIONIERT UNSER WIRTSCHAFTSSYSTEM?

WORKSHOP 2:

KAPITALISMUS UND NATUR: WAS HAT UNSER WIRTSCHAFTSSYSTEM MIT UMWELTZERSTÖRUNG ZU TUN?

WORKSHOP 3:

KAPITALISMUS UND CARE: WELCHE ROLLE SPIELT SORGEARBEIT IN UNSEREM WIRTSCHAFTSSYSTEM?

In den Workshops werden vielfältige Methoden genutzt, die wenig frontal sind und die Teilnehmer*innen aktivieren. Sie wurden praktisch erprobt und mehrmals überarbeitet und eignen sich für die Bildungsarbeit sowohl mit Jugendlichen als auch für Erwachsene ohne Expert*innenwissen zum Thema Ökonomie.



Das Bildungsmaterial ist Teil des Projekts «Ökonomie für alle!». Infos zu dem Projekt und alle Materialien zur Broschüre finden sich unter <https://linx.rosalux.de/oekonomie-fuer-alle>



Das Bildungsmaterial ist unter einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht und alle Arbeitsblätter und Präsentationen stehen in offenen Dateiformaten zur Verfügung, die von Multiplikator*innen der Bildungsarbeit verändert und an ihren Bildungskontext angepasst werden können.

