

! Ziele

Das Gummibärchen-Spiel veranschaulicht die grundlegende Funktionsweise der kapitalistischen Produktion, die Akkumulation (Anhäufung) von Kapital, die gesellschaftlichen Auswirkungen dieser Produktionsform und die Zusammenhänge zwischen kapitalistischer Produktionsweise, Rassismus und Sexismus.

Im Spiel werden die TeilnehmerInnen zu ProduzentInnen, die mehr Werte produzieren, als sie zum Erhalt ihrer Arbeitskraft benötigen. Dieser Mehrwert sammelt sich bei den Unternehmen an. Durch die Besetzung verschiedener Rollen (z. B. MigrantInnen, Erwerbslose, Männer, Frauen) wird verdeutlicht, dass rassistische und sexistische Hierarchien einen Extra-Zuwachs an Mehrwert für die Unternehmen bringen und welche Auswirkungen dies auf die Arbeits- und Einkommensverhältnisse hat.

✓ Bedingungen

- ▶ Zeit: ca. 120 Minuten, davon etwa 45 Minuten Spielzeit, 60 Minuten Auswertung
- ▶ TeilnehmerInnen: 10–30 Personen
- ▶ Raum: großer Raum
- ▶ Material: mehrere Tüten Gummibärchen (oder Alternative), mehrere Tische, ca. 200 Blatt A4-Papier, Stifte, Messer, 1 Flip-Chart-Papier
- ▶ Voraussetzungen: Das Team benötigt Kenntnisse in Politischer Ökonomie.

Gummibärchen-Spiel

Dies ist eine Weiterentwicklung der Aktivität aus den vorherigen Baustein-Ausgaben, die ihr jetzt unter www.baustein.dgb-bwt.de/gummibaeren-2003 findet. Diese neue Version ist nach einem Probelauf in der Rosa-Luxemburg-Jugendbildungs-Netzwerkstatt 2006, Erfahrungen der AG Ökonomie und verschiedener anderer Seminare entstanden.

✕ Einführung

Im Kapitalismus ist die Arbeitskraft selbst eine Ware. Die (Lohn-) ArbeiterInnen verkaufen den Unternehmen ihre Arbeitsfähigkeit als etwas Warenförmiges, indem sie ihre körperlichen und geistigen Kapazitäten für einen beschränkten Zeitraum zur Verfügung stellen und dafür im Tausch Geld (Lohn, Gehalt) erhalten. Mehrwert entsteht dadurch, dass die ArbeitnehmerInnen vom Unternehmen weniger Geld erhalten, als die von ihnen produzierten Waren auf dem Markt wert sind. Die Unternehmen müssen bei „Strafe des Untergangs“ Mehrwert erwirtschaften, um im Konkurrenzsystem bestehen zu können.

Der Wert und damit der Profit wird – auch wenn es anders scheinen mag – nicht von Maschinen, sondern von Arbeitenden geschaffen. Alle Maschinen sind vergegenständlichte Arbeitskraft. Der Mehrwert kann erhöht werden, wenn der Preis der Ware Arbeitskraft gesenkt wird. Bei hoher Arbeitslosigkeit kann der Lohn gedrückt werden, MigrantInnen, Frauen und prekär Beschäftigte (z. B. LeiharbeiterInnen, PraktikantInnen, Scheinselbständige ...) bekommen oft niedrigere Löhne als (männliche deutsche) „Normalarbeitnehmer“. Für die Unternehmen ist die Hierarchisierung der Beschäftigungsverhältnisse doppelt profitabel: Zum einen sparen sie Geld durch Billiglöhne. Zum anderen erhöhen sie dadurch den Druck auf die erkämpften Rechte aller Beschäftigten.

✕ Vorbereitung

Abhängig von Größe und Zusammensetzung der Seminargruppe überlegt das Team, welche Rollen (siehe Liste unten) mit wie vielen Personen besetzt werden können/sollen. Welche Rollen besetzt werden, wird auch davon abhängen, welches Ziel mit dem Spiel vor allem verfolgt werden soll: soll in erster Linie die Mehrwertproduktion thematisiert werden, wird der Schwerpunkt auf „klassischen UnternehmerInnen“ und ArbeiterInnen liegen. Geht es um die Thematisierung von Diskriminierungen, sind differenzierte Rollenverteilungen notwendig.

Mit der Veränderung von Produktionsweisen hat sich auch die Gestaltung des Spiels verändert. Z. B. zeichnete sich in letzter Zeit ein Trend ab, dass immer häufiger prekäre Start-Ups (Selbständigkeit) von den Teilnehmenden spontan in das Spiel eingebracht wurde, auch wenn die Rollen nicht von der Spielleitung vorgesehen waren. Solche Erfahrungen haben dazu geführt, weitere Rollen mit in die Spielbeschreibung aufzunehmen.

Bei größeren Gruppen können alle Rollen (außer Staat und Job-Center) mehrfach besetzt werden. Staat und Job-Center können durch Teilnehmende oder durch das Team besetzt werden. Die Zahl der Produktionsstätten („klassische“ Unternehmer/in und Start-Up-Unternehmen) sollte drei nicht überschreiten. Das Team kopiert die gewünschten Rollenbeschreibungen in der passenden Zahl.

Das Team ist Spielleitung und spielt außerdem folgende Rollen:

- „Markt“: Verkauf von Rohstoffen (Papier, Stiften), Aufkauf der Produkte (Schiffe).
- Zeitarbeitsfirma: Verleih der LeiharbeiterInnen an die Unternehmen.
- Ggf. Staat, diese Rolle kann aber auch von Teilnehmenden übernommen werden (Aufgabenbeschreibung siehe Rollenkartchen).
- Ggf. Job-Center, diese Rolle kann aber auch von Teilnehmenden übernommen werden (Aufgabenbeschreibung siehe Rollenkartchen).

Vor Spielbeginn werden im Seminarraum Tische (mit Zetteln beschriftet) für folgende Akteure aufgestellt (alle anderen Tische weg- oder an die Seite räumen):

- Produktionsstätte 1 („Unternehmer/in“)
- Produktionsstätte 2 („Unternehmer/in“)
- Produktionsstätte 3 („Start-Up“)
- Staat
- Job-Center
- Spielleitung - Markt (für Schiffe und Papier) – Zeitarbeitsfirma.

Außerdem wird ein Flip-Chart-Papier mit den aktuellen Tarifen und Leistungssätzen für alle lesbar an die Wand gehängt (siehe Tabelle *Kosten und Löhne*, S. 56a).

Ablauf

Das Team erklärt den Teilnehmenden, dass es in dem Spiel darum geht, die grundlegenden Prinzipien kapitalistischer Ökonomie nachzuvollziehen. Das Team betont, dass alle Rollen realistisch gespielt werden sollen, allerdings alle Handlungsmöglichkeiten in den Rollen offen stehen. Die Teilnehmenden werden auf die Wandzeitung mit den Tarifen und Leistungssätzen hingewiesen, wobei angemerkt wird, dass Tariflöhne auch in der Realität nicht unbedingt gezahlt werden und es Gruppen gibt, für die keine Tarife gelten (PraktikantInnen, Selbständige). Es wird angekündigt, dass alle in regelmäßigen Abständen aufgefordert werden, ein Gummibärchen zu essen, um ihre Arbeitskraft zu reproduzieren.

Rollenbesetzung

Dann werden die Rollen besetzt (siehe unten). Im Regelfall ziehen die Teilnehmenden eine Rollenbeschreibung, in manchen Gruppen kann es aber auch sinnvoll sein, Rollen gezielt zu verteilen (z.B. um Perspektivwechsel zu ermöglichen). Die Teilnehmenden erhalten einige Minuten Zeit, ihre Rolle und die der anderen zu verstehen und Rückfragen an das Team zu richten.

Das Spiel geht meistens schon mit dem Verteilen der Rollen los (ArbeiterInnen suchen Unternehmen und umgekehrt ...), spätestens aber mit dem Verteilen der Produktionsmittel und Reproduktionsmittel:

- Der Unternehmer / die Unternehmerin sowie das Start-Up erhalten Startkapital in Form von Papier und Gummibärchen.
- Alle erhalten außerdem zu Beginn eine bestimmte Anzahl von Gummibärchen. Die restlichen Gummibärchen bekommt der Markt, um die Produkte abnehmen zu können.
- Als Anhaltspunkte für die Preise von Rohstoffen, die Höhe des Startkapitals, etc. können die Zahlen in der Tabelle (*Kosten und Löhne*, s.u.) genommen werden. Natürlich kann mit diesen Parametern auch experimentiert werden.

Reproduktion/Konsum

Die Reproduktion (Essen, Kleidung, Miete, etc.) wird im Spiel durch den fortlaufenden Verzehr von Gummibärchen simuliert und zwar durch alle SpielerInnen. Gleich nach Ausgabe der zwei Start-Gummibär-

chen und dann in regelmäßigen Abständen klatscht das Team in die Hände und alle Spielenden müssen eine bestimmte Anzahl von Gummibärchen verzehren. Hierdurch werden die Lohnabhängigen gezwungen, für neue Gummibärchen zu arbeiten.

Wer nicht genug hat (z.B. weil das Asylbewerberleistungsgesetz weniger vorsieht oder das Arbeitslosengeld II nicht reicht), kann entsprechend nur weniger konsumieren.

Der Konsum der UnternehmerInnen kann entsprechend größer sein; auch in der Realität müssen diese ja standesgemäß leben.

Produktion

An den Produktionsstätten (Tischen) müssen nun die ArbeiterInnen durch das Falten von Schiffen ihre Gummibärchen erarbeiten. Die Tätigkeit der Angestellten, BewacherInnen, PraktikantInnen und UnternehmensberaterInnen ist ebenfalls relevant, damit die UnternehmerInnen die Schiffe schließlich auf dem Schiffsmarkt verkaufen (lassen) können. Die UnternehmerInnen sollten den Beschäftigten in jeder Reproduktionsrunde (wird z.B. durch in die Hände klatschen signalisiert) die tariflichen Gummibärchen geben. Welcher Lohn zu welchem Zeitpunkt tatsächlich gezahlt wird, entscheiden die Unternehmen bzw. erkämpfen die Beschäftigten. Für die PraktikantInnen und natürlich Selbständigen gibt es kein geregeltes Entgelt; sie müssen versuchen, über Verhandlung bzw. Vertrag ebenfalls an ihre Gummibärchen zu kommen.

Erwerbslose, LeiharbeiterInnen und AsylbewerberInnen werden vermutlich versuchen, irgendwie in die Unternehmen hinein zu kommen, was aber nicht garantiert ist. Ebenso können Beschäftigte entlassen werden. Die Unternehmen können sich umstrukturieren, ArbeiterInnen können sich selbständig machen oder Kollektive gründen, das Start-Up kann zusammenbrechen.

Die UnternehmerInnen müssen auf dem Papiermarkt ihre Rohstoffe kaufen. Sie haben die Möglichkeit, weitere Arbeitskräfte einzustellen oder auch zu rationalisieren. Die Schiffe können auch arbeitsteilig hergestellt werden. Beschäftigte können entlassen und neue Arbeitsplätze eingerichtet werden, z.B. ArbeiterInnen, die die Produktion kontrollieren. Es können auch neue Produkte auf dem Markt angeboten werden (z.B. Flugzeuge, Hüte, ...) – das Team kann als „Markt“ darauf reagieren. Um billiger anzubieten und mehr Profit zu machen als die (gedachte) Konkurrenz, können gestaffelte Löhne eingeführt werden, z.B. für Frauen 1,5 Gummibärchen, für Nichtdeutsche 1,5 oder nur ein Gummibärchen. Auch für neu angestellte, vom Job-Center vermittelte ArbeiterInnen kann es geringere Löhne geben. Bei schlechter Arbeit kann es zu Lohnabzügen kommen oder es gibt Anreize für bessere oder schnellere Arbeit.

Der Markt

Das Team entscheidet als „Markt“, zu welchen Preisen Schiffe gekauft und Papier verkauft werden (siehe Tabelle). Die ArbeiterInnen erhalten für die hergestellten Produkte nur so viele Gummibärchen, wie sie zur Reproduktion ihrer Arbeitskraft benötigen (auf welchem Niveau sich die Arbeitskraft reproduzieren kann, schwankt je nach Entlohnung). Der Preis, den die UnternehmerInnen beim Verkauf der Produkte er-



zielen können, übersteigt die Löhne (z.B. 2 Gummibärchen Entgelt, 4 Gummibärchen Preis pro Schiff). Dadurch sammeln sich im Spielverlauf die Gummibärchen bei der/dem UnternehmerIn an (Akkumulation). Diese Akkumulation kann das Team als „Markt“ steuern: Wenn der Markt viele Schiffe zu guten Preisen abnimmt, dann können die Unternehmen viele Gummibärchen „horten“ oder alternativ gute Löhne und Arbeitsbedingungen bieten. Wenn der Markt keine Schiffe mehr abnimmt und/oder zu sinkenden Preisen oder die Rohstoffpreise steigen, kann der unternehmerische Überlebenskampf im Kapitalismus veranschaulicht werden. Wir empfehlen, dass die Konkurrenzdynamik des Marktes im Spielverlauf für alle AkteurInnen spürbar wird. Dazu muss sich das Team im Spiel immer wieder einen Überblick über die Situation der Beschäftigten und Unternehmen verschaffen und danach die Marktpreise anpassen.

Wenn das Spiel zu turbulent wird oder die Spielenden sich schwer in ihren Rollen orientieren können, kann die Spielleitung entschleunigen, indem sie bestimmte Zeiten vorgibt, in denen der „Markt“ geöffnet ist.

✘ Ende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Handlungsprinzipien klar geworden sind und die Dynamik droht, verloren zu gehen.

✘ Auswertung

Die wichtigsten Aspekte der Diskussion werden an der Wandzeitung festgehalten.

- Was ist in dem Spiel passiert?
- Wie habt ihr euch in euren Rollen gefühlt? Zuerst die ArbeiterInnen, (Arbeits-) MigrantInnen, AsylbewerberInnen, Erwerbslosen, danach der/die Unternehmer/in und die Start-Up-GesellschafterInnen.
- Wie bewertet ihr die Aktivitäten der jeweils anderen?
- Wer konnte sich weiterentwickeln, wer nicht? Warum?
- Welche Interessen und Strategien verfolgten die einzelnen AkteurInnen?
- Mit welchen Zuschreibungen und Situationen waren z.B. die Frauen, MigrantInnen und der Schwerbehinderte / die Schwerbehinderte konfrontiert? Wie war die Entlohnung? Warum?
- Was bedeutet die Konkurrenz zwischen den Beschäftigtengruppen für die Unternehmen? Und was bedeutet sie für die restlichen Beteiligten?
- Wie beurteilt ihr die Arbeit des Job-Centers?
- Was ist für euch das wichtigste Ergebnis / die wichtigste Erkenntnis aus dem Spiel?

✘ Tipps für TeamerInnen

Das Team muss darauf achten, dass die Mitspielenden keine Gummibärchen horten, sondern die Gummibärchen während der Fertigstellung der Schiffchen verzehren oder wieder abgeben, wenn der Appetit auf die Bären hin ist.

Das Spiel kann die Funktionsprinzipien kapitalistischer Produktion verdeutlichen, aber komplexere (welt-)wirtschaftliche Zusammenhänge nicht simulieren oder erklären. Die Teilnehmenden können sich in ihren Rollen durchaus „unrealistisch“ verhalten, was bei der Auswertung mit diskutiert werden kann (Kritik, Utopie, Subversion...).

Je nach Spieldynamik können verschiedene Aspekte besonders beleuchtet werden:

- Kapitalistische Ausbeutung (Mehrwertproduktion)
- die Zwangsläufigkeit des kapitalistischen Systems (weder ArbeiterInnen noch UnternehmerInnen können ausbrechen)
- Arbeit geht über alles: neben der Arbeit und der Reproduktion bleibt eigentlich kaum noch Zeit zum Leben – auch UnternehmerInnen berichten in der Auswertung immer wieder vom großen Stress in ihrer Rollen

Indem das Team den „Markt“ spielt, kann es das Spielgeschehen und die spätere Auswertung stark beeinflussen (s.o.). Über eine „gute“ Steuerung des Marktes kann außerdem vermieden werden, dass die Ursachen von Ungerechtigkeit in der Persönlichkeit des Unternehmers / der Unternehmerin gesucht werden. Einer so verkürzten Kapitalismuskritik sollte das Team unbedingt entgegenwirken, in dem vor allem bei der Auswertung darauf geachtet wird, den Zwang zur billigen Produktion herauszuarbeiten. Anhand der Erfahrungen, die der/die UnternehmerIn während des Spiels gemacht hat, kann gemeinsam überlegt werden, ob UnternehmerInnen überhaupt andere individuelle Handlungsoptionen innerhalb der ökonomischen Logik haben.

Zur Problematik verkürzter Kapitalismuskritik und ihrer Anschlussfähigkeit für Antisemitismus siehe auch

■ PLANUNGSHILFE – *Gesellschaftsanalyse großschreiben!* SEITE 51

AP ARBEITSPAPIER – *Warum wir keine Darstellungen von Zigarre rauchenden Kapitalisten mögen.* SEITE 68

AP ARBEITSPAPIER – *Warum wir keine Gegenüberstellungen von Geldsäcken und Aktien mit „ehrlichen“ Fabriken und Arbeitern mögen.* SEITE 69

Der Staat ist für das Funktionieren des Spiels nicht unbedingt nötig. Er kann aber sinnvoll sein, vor allem wenn im Seminar weiter über staatliche Arbeitsmarkt-, Wirtschafts- und Sozialpolitik diskutiert werden soll. Die Interventionen des Staates sollten aber sparsam eingesetzt werden.

Eine Person aus dem Team muss den Überblick während des gesamten Spiels behalten, um eventuell eingreifen zu können, zu „dynamisieren“ oder zu provozieren. Es sollten Notizen gemacht werden, um bei der anschließenden Auswertung Bezugspunkte zu haben.

✘ Kosten und Löhne

Folgende Tabelle kann als Anhaltspunkt für die verschiedenen Kosten und Löhne dienen. Diese können und sollen im Spielverlauf verändert und angepasst werden. Hilfreich ist, die ersten beiden Spalten der Tabelle auf ein Plakat zu übertragen und die Zahlen immer wieder zu aktualisieren.

Startkapital		
UnternehmerIn	20 Gummibärchen	davon müssen am Anfang Papier und Stifte (Rohstoffe und Produktionsmittel) gekauft werden
ArbeiterIn	3 Gummibärchen	
Investitionen		
Stift zu Spielbeginn	5 Gummibärchen	
Gelegentliche Investitionen	z.B. neue Stiftfarbe ... Stift kostet dann z.B. 4–8 GB	
Rohstoffmarkt		
Papier auf dem Markt	10 Bogen à 2–4 Gummibärchen	kann sich ändern
Schiffe auf dem Schiffsmarkt	1 Schiff à 4–5 Gummibärchen	kann sich ändern
Löhne		
Lohn pro Runde	„Monat“ je 3–4 Gummibärchen	ist verhandelbar
ALG I	1,5 Gummibärchen	
ALG II	1 Gummibärchen	
Asylbewerberleistungsgesetz	3/4 Gummibärchen	
Konsum und Steuern		
Steuern pro Runde	1 Gummibärchen	kann sich in Ausnahmefällen ändern
Konsum pro Runde ArbeiterIn	2 Gummibärchen	gelegentlich Sonderausgaben
Konsum pro Runde UnternehmerIn	3 Gummibärchen	kann sich ändern
Konsum ErwerbsloseR	1–1,5 Gummibärchen	mehr gibt's ja nicht

✘ Rollen

Beispiel für Rollenverteilung bei einer Mindestgruppengröße von 10 Personen (Grundlegendes zur Rollenbesetzung siehe „Vorbereitung“, S. 54):

UnternehmerIn: 2x
 ArbeiterIn: 6x
 ErwerbsloseR: 1x
 ArbeitsmigrantIn: 1x
 1x Jobcenter (Team)
 1x Schiffs- & Papiermarkt in Personalunion mit „Staat“ (Team)

Rollenanweisungen

(für die TeilnehmerInnen jeweils ihre Anweisung kopieren):



Start-Up (GesellschafterIn)

Du hast mit einem zweiten Gesellschafter gerade ein Start-Up-Unternehmen gegründet. Ihr habt das Ziel, soviel Profit wie möglich zu erzielen, um am Markt Erfolg zu haben.
 Spiele die Rolle so realistisch wie möglich.

UnternehmensberaterIn

Du bist selbständige/r Unternehmensberater/in und bietest umfangreiche Dienstleistungen (Vertrieb, Marketing, Personalmanagement, Mitarbeitermotivation, Outplacement ...) an.
 Spiele die Rolle so realistisch wie möglich.

UnternehmerIn

Du hast ein Unternehmen – eine Schiffswerft. Deine Aufgabe ist es, möglichst viel Gewinn aus dem eingesetzten Kapital zu machen. Du weißt, was du deinen Aktionären schuldig bist. Du kannst/solltest ArbeiterInnen anstellen, um Schiffe zu produzieren (möglichst schnell, möglichst gut, möglichst viele). Die ArbeiterInnen bekommen von dir am Ende eines jeden Monats ihren Lohn (Tariflohn sind aktuell 4 Gummibärchen pro Runde, gilt natürlich nicht für Arbeitslose und MigrantenInnen. Da kannst du verhandeln). Wenn das Geschäft mal schlechter geht, musst du sowieso neu über den Lohn verhandeln.
 Spiele deine Rolle so realistisch wie möglich.

ErwerbsloseR

Du hast aktuell leider keine Arbeit. Wenn du zur Arbeitsagentur gehst bekommst du Arbeitslosengeld. Aber das ist sehr knapp, um jeden Monat den persönlichen Konsum zu bezahlen. Und wenn du nicht bald Arbeit findest, bekommst du nur noch Arbeitslosengeld II. Versuche, wieder Arbeit zu finden.
 Spiele deine Rolle so realistisch wie möglich.

ArbeitsmigrantIn

Du musst für deinen Lebensunterhalt arbeiten. Wenn du keine Arbeit hast, bekommst du vielleicht kein Arbeitslosengeld. Jeden Monat gibt es jedoch absolut notwendige Ausgaben für Essen und Miete ...
 Du hast nur eine beschränkte Arbeits- und Aufenthaltserlaubnis. Am Ende jeden Monats musst du zur Ausländerbehörde und diese versuchen zu verlängern.
 Spiele deine Rolle so realistisch wie möglich.

ArbeiterIn

Du musst für deinen Lebensunterhalt arbeiten. Von dem monatlichen Verdienst musst du deinen persönlichen Konsum und Steuern bezahlen.
 Spiele deine Rolle so realistisch wie möglich.

ArbeiterIn mit türkischem Pass

Du musst für deinen Lebensunterhalt arbeiten. Von dem monatlichen Verdienst musst du deinen persönlichen Konsum und Steuern bezahlen. Deine Arbeitserlaubnis muss immer wieder erneuert werden und ist davon abhängig, dass kein/e „bevorrechtete/r Arbeitnehmer/in“ (mit deutschem oder EU-Pass) die Stelle besetzen kann.
 Spiele die Rolle so realistisch wie möglich.

LeiharbeiterIn

Du musst für deinen Lebensunterhalt arbeiten und bist bei einem Leiharbeitsunternehmen beschäftigt. Von dem monatlichen Verdienst musst du deinen persönlichen Konsum und Steuern bezahlen.
 Spiele die Rolle so realistisch wie möglich.

PraktikantIn

Du hast gerade dein Studium der Betriebswirtschaftslehre abgeschlossen und hoffst, durch ein Praktikum im Bereich Management/Verwaltung des Schiffsbaubetriebes eine feste Anstellung zu finden.
 Spiele die Rolle so realistisch wie möglich.

BewacherIn

Du arbeitest im Objektschutz und stellst sicher, dass keine Produktionsmittel entwendet, keine Schiffe gestohlen und keine Betriebsspionage getätigt werden. Von dem monatlichen Verdienst musst du deinen persönlichen Konsum und Steuern bezahlen.
 Spiele die Rolle so realistisch wie möglich.

AsylbewerberIn

Du erhältst vom Staat Leistungen gemäß Asylbewerberleistungsgesetz, also 20 % weniger als Sozialhilfe. Das 3/4 Gummibärchen liegt unterhalb des Existenzminimums, weshalb du hungern, Schulden machen, stehlen oder arbeiten musst. Mit viel Glück kannst du vom Job-Center eine Arbeitserlaubnis erhalten, wenn ein Unternehmen dich und keine „bevorrechtete“ Person (mit deutschem oder EU-Pass) einstellen will.
 Spiele die Rolle so realistisch wie möglich.

AngestellteR mit Schwerbehinderung

Du bist kaufmännische/r Angestellte/r (Einkauf, Verkauf, Werbung, Personalwesen), brauchst aber einen behindertengerechten Arbeitsplatz. Du weißt, dass die Betriebe sechs Prozent der Beschäftigten mit Schwerbehinderten besetzen müssen, die meisten aber lieber 100 Euro monatlich Strafe zahlen.
 Spiele die Rolle so realistisch wie möglich.

Staat

Du treibst bei den Unternehmen Steuern ein und hast die Möglichkeit, auf den Wirtschaftsprozess Einfluss zu nehmen, z.B. auch durch Vergabe von Subventionen, Steuererleichterungen oder durch den Erlass von neuen Gesetzen. Außerdem gewährst du Leistungen nach Asylbewerberleistungsgesetz an Asylsuchende. Du zahlst allen AsylbewerberInnen ihre Leistungen (siehe Wandzeitung) aus, wenn die Spielleitung auffordert, die Gummibärchen zu essen.

Job-Center (Arbeitsagentur)

Du sollst die erwerbslosen Personen möglichst schnell in „Lohn und Brot“ bringen: Du kannst sie qualifizieren (z.B. Hüte basteln ...), Zuschüsse an den Arbeitgeber zahlen oder auch Druck ausüben, schlechte Jobs für weniger Geld zu machen („Zumutbarkeitsregelungen“). Du kannst den Erwerbslosen die Leistungen kürzen, wenn sie sich nicht regelmäßig melden, nicht bereit sind schlechte Jobs zu machen oder Qualifizierungsmaßnahmen verweigern. Deine Aufgabe ist außerdem, Arbeitserlaubnisse für die ArbeitnehmerInnen ohne deutsche Staatsangehörigkeit zu erteilen; allerdings bist du gesetzlich verpflichtet, offene Stellen vorher an Erwerbslose mit deutschem oder EU-Pass zu vermitteln. Du zahlst allen KundInnen des Job-Centers ihre Leistungen (siehe Wandzeitung) aus, wenn die Spielleitung auffordert, die Gummibärchen zu essen.
 Spiele die Rolle eines Mitarbeiters/einer Mitarbeiterin im Job-Center so realistisch wie möglich.