

People's Pie - Steckbrief

Kontextuelle Kriterien	Herausgeber	iCivics
	Entwickler	Filament Games
	Finanzierung	Keine Angabe
	Distributionskanal bzw. Zugänglichkeit	<ul style="list-style-type: none"> Internet (https://ed.icivics.org/games/peoples-pie) Verfügbar als App für App Store und Google Play Store
	Technische Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> PC/ Tablet/ Smartphone mit Internetzugang Maus bzw. Touch-Bedienung Niedrige technische Einstiegshürden
	Sprache(n)	Englisch, Spanisch
	Zielgruppe(n)	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler in den Klassenstufen 6-8 bzw. 9-12
	Spieldauer	Kurz (ca. 15-30 Minuten pro Spieldurchlauf)
	Begleitmaterialien	Unterrichtsplan, Handout und Präsentationsfolien zum Download verfügbar.

Ethische Kriterien	Gewaltfreiheit	Gegeben
	Werbefreiheit	Gegeben
	In-Game Käufe	Es sind keine kostenpflichtigen In-Game Käufe möglich oder notwendig
	Fairness bezüglich potenzieller Nutzergruppen	Keine Benachteiligung erkennbar

Curriculare Kriterien	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> Auswirkungen der Steuer- und Ausgabenpolitik auf den Staatshaushalt und die Staatsverschuldung analysieren. Funktion von Unternehmens-, Einkommens- und Lohnsteuer für die Wirtschaft erklären. Durch staatliche Steuern finanzierte Projekte und Dienstleistungen beschreiben. Antragsverfahren für diskretionäre Projektmittel in Ministerien erläutern.
	Lernhandlungen	<ul style="list-style-type: none"> Verteilung von staatlichen Mitteln auf verschiedene Sektoren wie Bildung, Gesundheit oder Infrastruktur Treffen von Entscheidungen zu Steuererhöhungen oder -senkungen Umgang mit unerwarteten wirtschaftlichen Krisen oder politischen Ereignissen Bewertung der eigenen Haushaltsführung anhand von Zufriedenheit der Bevölkerung und wirtschaftlicher Stabilität
	Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen VWL: Ökonomisches Prinzip (Minimum-/Maximumprinzip)

	<ul style="list-style-type: none"> • Mikroökonomie: Konsumverhalten, Wettbewerb & soziale Wohlfahrt (Zustimmung/Zufriedenheit wird für jede Entscheidung "gemessen") • Makroökonomie: Konsum & Sparen, Investitionen (Investitionsentscheidungen im staatlichen Kontext) • Wirtschaftspolitik: Stabilisierung & Krisenmanagement (Haushaltsentscheidung beeinflussen dies), Besteuerung
--	--

Spielgestalterische Kriterien	Spielgenre	Simulation
	Spielziel	Das Hauptziel des Spiels ist es, ein ausgewogenes und nachhaltiges Bundesbudget zu erstellen. Dabei gilt es, die öffentliche Zufriedenheit hochzuhalten und gleichzeitig eine Staatsverschuldung zu vermeiden.
	Narrativität/Situiertheit	Die Spielenden übernehmen die Rolle von Entscheidungstragenden in der Regierung und sind für die Erstellung und Verwaltung des nationalen Haushalts verantwortlich. Dafür legen sie Steuersätze fest, bestimmen das Renteneintrittsalter und verteilen die verfügbaren Mittel auf verschiedene Regierungsbereiche.
	Charaktere	<ul style="list-style-type: none"> • Übernahme der Rolle einer entscheidungstragenden Person in der Regierung durch die Spielenden • Nebencharaktere: Ana, eine Beraterin, die die Spielenden durch das Spiel führt und weitere Repräsentanten aus Ministerien und Institutionen.
	Spielaufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • Steuersätze festlegen • Renteneintrittsalter festlegen • Finanzierungsanträge prüfen und Entscheidungen treffen • Budget auf verschiedene Regierungsbereiche verteilen • Kredite aufnehmen und verwalten • Öffentliche Zustimmung im Blick behalten
	Struktur/Komplexität	Das Spiel umfasst drei Haushaltsjahre. In jeder Runde legen die Spielenden Steuer- und Rentenpolitik fest, entscheiden über die Finanzierung staatlicher Projekte und gleichen das Budget aus. Die Auswirkungen auf Wirtschaft und öffentliche Zustimmung werden direkt sichtbar.
	Feedback	<ul style="list-style-type: none"> • Unmittelbares Feedback durch Anzeige von Gewinnen, Rückzahlungen und finanziellen Ergebnissen der Kreditvergaben. • Punktestand am Ende eines Spieldurchlaufs
	Hilfestellungen im Spiel	<ul style="list-style-type: none"> • Beraterin Ana führt Spielende durch das Spiel und erklärt die grundlegenden Mechanismen. • Begriffserklärungen wichtiger wirtschaftlicher Definitionen.

Schwierigkeitsgrad der Spielsteuerung	Einfach zu erlernen
Soziale Interaktionsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none">• Keine soziale Interaktion mit anderen Spielenden• Kein Multiplayer