

Markt und Bedürfnisse

Marktwirtschaft spielen und ihre Wirkung auf die Bedürfniserfüllung analysieren



KURZBESCHREIBUNG

In dieser Fortsetzung des Markt-Spiels schlüpfen die TN in die Rollen von Konsumierenden, Firmen, und Arbeitenden. Sie verhandeln Löhne und Preise und erleben Prozesse von Angebot und Nachfrage.

In einer zweiten Phase starten sie mit ungleichen Bedingungen und erleben den gravierenden Unterschied für die Prozesse und Ergebnisse.

Vor diesem Hintergrund wird der Zusammenhang von Märkten, Anfangsverteilung und der Wohlfahrt im Sinne von erfüllten Bedürfnissen analysiert.

VORWISSEN

Empfohlenes Vorwissen:

- Grundbegriffe wie Lohn, Arbeit, Konsum, Preis.
- souveränes Rechnen im 3-stelligen Zahlenraum.

Mögliche Einzel-Methoden oder Module vorab:

- 09 Markt Einführung
- 09 Wirtschaften auf der Insel

■ Einzelmethode ■ **Modul** ■ Gesamtkonzept



2 x 90 = 180 Minuten



ab 16 Jahren, 12-28 Teilnehmende (TN)



M1-M9, 2.000€ Spielgeld, Klingel, Tafel, Beamer, 3 Flipchartpapiere, (Kekse), + Stifte, 4-5 Scheren, 500 Din A7 Blätter, M10-M11 nur als optionale Alternative.



Raum mit 6 Tischgruppen und Platz für bewegtes „Marktplatz-Geschehen“



Methodische Komplexität ■ ■ ■ ■ ■



Inhaltliche Tiefe ■ ■ ■ ■ ■

THEMEN

Zuordnung Curriculum: 09 Allokation

Schlagworte: Markt, Tausch, Angebot, Nachfrage, Preise, Ausstattung, Zahlungsbereitschaft, Nutzen, Geld, Pareto, Wohlfahrt, Verteilung.

Querbezüge zu anderen Themen im Curriculum:

03 Bedürfnisse, 06 Ressourcen, 10 Externalitäten, 11 Informationen, 12 Marktmacht, 13 Verteilung, 16 Systeme.

VORBEREITUNG

- Druck M1 (1x) + Zuschnitt Din A5
- Druck M2 (1 x) + Zuschnitt Din A6
- Druck M3 (x4) + Zuschnitt Din A4 lang
- Druck M4 (x4) + Druck M6 (x2)
- Druck M5 (x2) + falten
- Druck M7 (1 pro Kleingruppe, d.h. pro 2-4 TN)
- Druck M8 (1 x für Moderation)
- 6 Tische mit Produktionsmaterialien, M4-5, 200€
- 3 Flipcharts ggf. Grafik wie M6 vorskizzieren
- Optional: Druck M10 (2x)

ABLAUF KOMPAKT

Dieser kompakte Ablauf dient der schnellen Orientierung, z.B. während des Workshops.

Auf der Folgeseite ist zusätzlich ein ausführlicher Ablauf, der sich für eine detaillierte Vorbereitung empfiehlt.

Abschnitt 1

Zeit	Ablauf	Format	Materialien
5	Einstieg: Rückblick vorheriges Modul	Plenum	Tafel, M8 (Folie 2), Beamer
2	Erklärung erweitertes Spiel Marktwirtschaft	Plenum Input	M8 (Folie 3), Beamer
8	Rollenverteilung	Plenum	M1, M2 , M4, M5, Flipcharts (s.M6) M8, Beamer
5	1. Runde - Arbeitssuche	Markt	Klingel
5	1. Runde - Produktion	Gruppen	
10	1. Runde - Verkauf	Markt	Uhr, Klingel
	1. Runde - Bilanzierung	Einzel	
10	1. Runde - Auswertung	Plenum	
25	2. Runde	(s.o)	(s.o)
5	Reflexion Eröffnung	Plenum	Tafel (s. M9), Beamer, M8 (Folie 8)
5	Puzzle Zusammenhang (Teil 1)	Gruppen	M7 (Teil 1, grau)
2	Puzzle Auflösung	Plenum	M9 (Folie 11)
5	Puzzle Umkehrschluss (Teil 2)	Gruppen	M7 (Teil 2, grau)
1	Ausblick	Plenum	
2	Abschluss / Puffer		
90	Summe der gesamten Zeit in Minuten		

Abschnitt 2: mit ungleichen Startbedingungen

Zeit	Ablauf	Format	Materialien
5	Überleitung	Plenum	
10	Verteilung neue Rollenkarten	Einzel Plenum	M2, 2 x 1.000€
25	3. Runde mit ungleichen Startbedingungen	s.o.	
10	Auswertung ungleiche Startbedingungen	Plenum	
10	Puzzle Erweiterung mit Einschränkungen Markttheorie	Gruppen	M7, Teil 1-3
10	Auswertung Fortsetzung	Plenum	Tafel (s. M9)
15	Einschätzung und Diskussion Startbedingungen in Realität	Plenum Soziometrie und Diskussion	
5	Puffer		
90	Summe der gesamten Zeit in Minuten		

Ziele des Moduls: Teilnehmende können ...

- (■ ■ ■ wenig bis ■ ■ ■ voll erreichbare Detailkompetenz des Curriculums (Nr. übergeordnete Kompetenz))
- ■ ■ 9.2) ... die Rolle der individuellen Anfangsausstattung für die wohlfahrtstheoretische Wirkung von Märkten analysieren, insbes. den Zusammenhang von Zahlungsbereitschaft und Nutzen.
 - ■ ■ 9.2) ... das marktwirtschaftliche Pareto-Optimum erklären. Dazu seine Bedeutung für Bedürfnisse und Gerechtigkeit diskutieren und die implizit-normativen Annahmen des Prinzips analysieren.
 - ■ ■ 9.2) ... Bedingungen erörtern, unter welchen marktwirtschaftliche Allokation zum Gemeinwohl im Sinne einer allgemeinen nachhaltigen Bedürfnisbefriedigung beitragen kann.
 - ■ ■ 12.1) ... die Ressourcenverteilung zwischen Verhandlungsparteien und die damit einhergehende Verhandlungsmacht als Einflussfaktor auf die Allokation analysieren und erläutern.
 - ■ ■ 12.1) ... vor dem Hintergrund der sozialen (Ungleich-) Verteilung diskutieren, inwiefern verzerrende Marktmacht in marktlichen Austauschbeziehungen und konkret der Preisbildung verbreitet ist.

ABLAUF AUSFÜHRLICH

Allgemeine Vorbemerkung: Der vorliegende Ablauf ist vor allem ein inhaltlicher roter Faden. Die methodische Ausgestaltung, inhaltlichen Schwerpunkte und Zeitangaben können bzw. sollten je nach Teilnehmenden, Moderation und Zeitrahmen variieren. Prinzipiell entspricht dies einer zeitlich ambitionierten, d.h. eher dichten Variante. In der Regel können bei längerem Zeitrahmen einzelne Abschnitte problemlos ausgedehnt werden.

Abschnitt 1

Zeit	Ablauf	Format	Materialien
5	Einstieg: Rückblick vorheriges Modul Die Moderation (Mod.) erinnert an das vorherige Modul <i>Marktwirtschaft Einführung</i> und zeigt Ihnen dazu mit der Präsentation das Zitat von Mankiw (M9). Dazu fragt sie die TN: <i>stimmt ihr dem Zitat zu?</i> wurden im Spiel die Bedürfnisse bestmöglich erfüllt? Als Überleitung für die folgende Erklärung der erweiterten Spielregeln fragt die Mod. die TN: <i>Im Spiel haben alle ein Budget bekommen. Woher bekommen Konsument*innen in Realität ihr Geld und woher bekommen die Unternehmen die Produkte?</i> Die Mod. fasst das Fazit: → <i>Wir erweitern das Spiel um diesen Schritt der Arbeit und Herstellung und richten unser Augenmerk darauf, inwiefern die Bedürfnisse bestmöglich erfüllt werden.</i>	Plenum	Tafel Beamer, M8 (Folie 2)
2	Erklärung erweitertes Spiel Marktwirtschaft Die Mod. erklärt anhand der Präsentation (M9), welche Anpassungen gegenüber der Version im vorherigen Modul (<i>09 Marktwirtschaft Einführung</i>) an den Rollen und Aufgaben vorgenommen werden. • <i>Konsument*innen sind zunächst auch Arbeitende</i> • <i>Es gibt eine Produktionsphase, um die Güter erst herzustellen.</i> • <i>Wir analysieren, wie die Bedürfnisse erfüllt werden konnten.</i>	Plenum Input	M8, Beamer
8	Rollenverteilung Die angepassten Rollenkarten werden an die TN verteilt (M1, M2) sowie die Konsumübersicht (M3). Alle anderen Materialien, wie die Produktionsanleitung (M4), Firmenschilder (M5), sowie die Produktionsmaterialien (Papier, Stifte, Scheren, Spielgeld) liegen an den Firmentischen. Die TN lesen sich in Ruhe ihre Rollen durch. Bei Bedarf werden Fragen geklärt.	Plenum Einzel Plenum	M1, M2, M3 M4, M5, Flipcharts (s.M6) (M8, Beamer)

5 1. Runde – Arbeitssuche

Die Arbeitenden und die Unternehmen versuchen Arbeitsvereinbarungen zu treffen, d.h. vor allem ob und wie lange sie arbeiten.

Plenum
Markt

Ab hier:
Klingel für
Übergänge

Sobald sie sich einig geworden sind, setzen sie sich.

Die Unternehmer*innen tragen den Lohn und die Gesamtkosten bereits in das Produktionsblatt ein.

5 1. Runde – Produktion

Sobald alle Arbeitenden eine Arbeit gefunden haben, gibt die Mod. das Startsignal (Klingel) für die 2 Minuten Produktion.

Gruppen

Timer (z.B. [Link](#))

Tipps: Die Mod. sollte ggf. während und nach der Produktion herumgehen und - wie auf der Produktionsanleitung (M4) angekündigt - besonders schlampig hergestellte Produkte als mangelhaft aussortieren.

M4

Produktionsmaterialien,
Spielgeld

Diejenigen Arbeitenden, die sich für weniger Arbeitszeit (z.B. nur 90 Sekunden) und mehr Freizeit entscheiden, dürfen in einer dafür vorgesehenen Ecke des Raumes „Schere-Stein-Papier“ spielen.

Nach spätestens 2 Minuten müssen alle ihre Arbeit beenden und die Arbeitenden bekommen den vereinbarten Lohn ausbezahlt.

Die Unternehmen zählen die Menge der hergestellten Güter, überlegen einen Verkaufspreis und schreiben ihn auf das Preisschild.

In der Zeit sammeln sich alle Arbeitenden in der Mitte des Raumes.

10 1. Runde – Verkauf

Die Unternehmen drehen gleichzeitig ihr Preisschild gut sichtbar um. Nun können die Kund*innen möglichst viele Waren zu kaufen.

Plenum
Markt

Für die TN:
Produzierte
Produkte,
Spielgeld

Achtung: Die Unternehmen können ihre Preise nur zu festen Zeitpunkten ändern. Die Mod. legt hierfür den Zeitpunkt fest (z.B. alle 1 oder 2 Minuten) und gibt ein entsprechendes Signal. Die Firmen müssen für den neuen Preis ein neues Preisschild aufstellen und diesen bis zur nächsten möglichen Zeitpunkt der Preisanpassung unverändert lassen.

Für die Mod.:
Stoppuhr,
Klingel

Die Beobachter*innen übertragen die Preise und Mengen in das Diagramm (siehe Vorlage M6).

Tipps: wenn es nicht genug TN gibt (weniger als 18), dann müssen die Verkäufer*innen selbst die Daten in die Graphik eintragen.

Beobachter:
Flipchart
M6, Stifte

Nach dem alle Käufe getätigt wurden, bzw. spätestens nach 8 Min. bzw. Preisrunden beendet die Mod. den Marktplatz.

Tipps: die Verkäufer*innen dürfen sich auch bewegen, das heißt, die Preise der anderen sichten und Konsument*innen ansprechen.

Optional: Die Mod. unterbricht das Marktgeschehen nach 2 Minuten und fragt, ob alle schon ihre Bedürfnisse bestmöglich erfüllen

konnten. D.h. ob der Markt schon geschlossen werden kann. Vermutlich werden sich sowohl Konsument*innen als auch Unternehmen noch mehr Zeit zum tauschen wünschen. Dies kann später aufgegriffen werden, dass der Tauschmechanismus das Potential birgt, dass Markt-Akteur*innen noch ihren Nutzen erhöhen.

5 1. Runde – Bilanzierung

Die Konsument*innen zählen ihre Waren und tragen diese in die Konsumübersicht (M3) ein.

Einzel

M3

Die Verkäufer*innen zählen ihre Einnahmen.

Die Beobachter*innen finalisieren ihre Graphiken (siehe M6a).

5 1. Runde – Auswertung

Die Konsument*innen stellen sich auf einer fiktiven Skala im Raum auf, je nachdem wie viele Produkte sie erwerben konnten, bzw. je nachdem welches Level (Minimum, Standard, Luxus) der Bedürfnisbefriedigung sie erreichen konnten.

Plenum
Soziometrie

Daneben stellen sich die Verkäufer*innen auf, je nach dem wie viel Gewinn oder Verlust sie gemacht haben.

Tipps: Als Anreiz, das Spiel ernster zu nehmen, können Konsument*innen, die möglichst nah an das Level Luxus kamen und die Verkäufer*innen mit hohen Gewinnen eine reale „Auszahlung“ in Keksen, Saft oder Schokoladen bekommen.

Anschließend präsentieren die Beobachter*innen die Entwicklung der Preise und Mengen anhand ihrer Graphiken und schildern was ihnen ansonsten noch auf dem Markt aufgefallen ist.

Die anderen TN dürfen anschließend ergänzen.

Tipps: Hauptinteresse ist, inwiefern Bedürfnisse erfüllt wurden.

25 2. Runde

Die in 1. Runde beschriebenen Schritte (s.o.) werden wiederholt, wobei es vermutlich nun etwas schneller geht.

(s.o.)

Tipps: damit die Arbeitenden / Konsument*innen verschiedene Angebote prüfen und nicht aus Bequemlichkeit immer bei den selben Ständen bleiben, sollten sie sich vor jeder Arbeitssuche und Verkaufsrunde, alle einmal in der Mitte sammeln.

5 Reflexion Eröffnung

Die Mod. fragt die TN:

Plenum
Gespräch

- *Stimmt ihr dem Zitat vom Anfang jetzt / immer noch zu? Also inwiefern wurden die Bedürfnisse best möglich erfüllt?*
- *Würde sich der Gesamtnutzen noch irgendwie erhöhen lassen?*

	Hierbei sichert die Mod. aus der Musterlösung (M8) den Abschnitt „Bedürfniserfüllung“ an der Tafel / Flipchart. <i>Habt ihr eine logische Erklärung, warum der Marktmechanismus zur bestmöglichen Bedürfnisbefriedigung beitragen kann? Wie hängen Bedürfnisse und Kaufbereitschaft zusammen?</i> <i>Wenn wir zwei Zahlungsangebote von Kunden vergleichen: Was sagt eine höhere Zahlungsbereitschaft über den Nutzen für die Person aus?</i> Als Überleitung zeigt die Mod. das Zitat auf Folie 8 der Präsentation (M8) und fragt die TN: <i>Kann man diese Schlussfolgerung im Umkehrschluss ziehen?</i>		Tafel (s. M9, Bedürfniserfüllung)
5	Puzzle Zusammenhang (Teil 1) Die Mod. teilt die TN in Gruppen von 2-4 Personen und teilt jeder Gruppe das den ersten Teil (grau, Pfeile nach rechts) des Puzzle Zusammenhänge (M7) geschnitten aus. Die Gruppen bringen die Puzzle-Teile in eine logische Reihenfolge.	Gruppen (2-4 Pers.)	M7 Teil 1 (grau)
2	Puzzle Auflösung Wenn alle Gruppen fertig sind, lässt sich die Mod. von den Gruppen mündlich die Reihenfolge vorstellen. Anhand Folie 11 der Präsentation (M8) zeigt die Mod. die Auflösung, sodass die TN ggf. korrigieren können.	Plenum Gespräch	(s. M7) M8, Folie 11
5	Puzzle Umkehrschluss (Teil 2) Die Gruppen überlegen sich, wie sie den Umkehrschluss der logischen Reihenfolge formulieren würde. Also konkret: <i>Wie lässt sich aus dem Marktumsatz bis zurück zu den Bedürfnissen schlussfolgern, wenn man aus der Reihenfolge die Umkehrschlüsse rückwärts zieht?</i> Sobald die einzelnen Gruppen fertig sind, gibt die Mod. Teil 2 des Puzzles (M7, grau, Pfeile nach links) dazu, sodass die Gruppen ihre Überlegungen damit abgleichen können.	Gruppen (2-4 Pers.)	M7, Teil 2 (grau)
1	Ausblick Die Mod. gibt als Ausblick, dass sich die Gruppen in dem anschließenden Teil 2 des Moduls (s.u.) weiter damit beschäftigt.		
2	Abschluss / Puffer		
90	Summe der gesamten Zeit in Minuten		

Abschnitt 2: mit ungleichen Startbedingungen

Zeit	Ablauf	Format	Materialien
5	Überleitung Je nach zeitlichem Abstand zum vorherigen Modul, wird mit den TN deskriptiv gesammelt, was genau passiert ist beim ersten Teil. Dies geht fließend über die die folgende Auswertung.	Plenum	
10	Verteilung neue Rollenkarten Es werden die Zusatzkarten und geerbten Budgets zu Ungleichheit verteilt. Die TN lesen sich diese in Ruhe durch. Etwaige Verständnisfragen dazu werden im Plenum geklärt.	Einzeln Plenum	M2 2 x 1000€
25	3. Runde mit ungleichen Startbedingungen Die in 1. Runde beschriebenen Schritte (s.o.) werden wiederholt, wobei es folgende Veränderungen gibt: Einige haben zeitliche und körperliche Einschränkungen und bekommen (planmäßig) nur einen deutlich geringen Lohn angeboten und ausbezahlt. Einige haben keinerlei finanzielle Rücklagen und müssen das erste Lohnangebot annehmen und dadurch vermutlich einen deutlich niedrigeren Lohn annehmen. Einige haben große Vermögen geerbt und können sich viele Waren sehr einfach zu einem höheren Preis leisten. Tipps: Im Sinne eines klaren Erkenntnisgewinnes müssen die TN ggf. an ihre Rolle als eigennützige Marktakteure erinnert werden, damit sie die Machtasymmetrien ausnutzen. Andernfalls neigen TN dazu, untereinander Milde walten zu lassen und die Ungerechtigkeiten werden weniger deutlich. In letzterem Fall, kann diese „schenk-ökonomische“ Milde als solche in der Reflexion explizit herausgearbeitet werden.	s.o.	
10	Auswertung ungleiche Startbedingungen In einem interaktiven Gespräch werden die Erkenntnisse zu dem Monopol durch gezielte Reflexionsfragen der Mod. erarbeitet und an der Tafel festgehalten (siehe M9): • <i>Wie hat es sich jetzt für euch verschieden angefühlt?</i> • <i>Konnten (weiterhin) alle Bedürfnisse befriedigt werden?</i> • <i>Welchen Einfluss hatten die unterschiedlichen Bedingungen für die Lohn- und Preisverhandlungen?</i>	Plenum	
10	Puzzle Erweiterung mit Einschränkungen Markttheorie Die Mod. teilt die TN wieder in Gruppen von 2-4 Pers. ein. Sie händigt ihnen nochmal das Puzzle Teil 1 und 2 aus sowie Teil 3	Gruppen (2-4 Pers.)	M7 Teil 1-3

mit den grünen zusätzlichen Faktoren aus (Einschränkungen, Erbschaften, Verhandlungsmacht).

Die Gruppen sollen zuordnen, wo diese Faktoren hingehören.

10 Auswertung Fortsetzung

Plenum

Tafel (s. M9)

Die Mod. stellt folgende Fragen:

- *Wichtig: Wie hängen jetzt Zahlungsbereitschaft und Bedürfnisse jetzt zusammen?*
- *Was für ein Gesamtfazit können wir zu Marktwirtschaft und den Bedingungen ziehen?*

Hierbei sichert die Mod. aus der Musterlösung folgende Abschnitte an der Tafel / Flipchart:

- *Zahlungsbereitschaft*
- *Gesamtfazit*

15 Einschätzung und Diskussion Startbedingungen in Realität

Plenum
Soziometrie
und Diskussion

Die TN positionieren sich auf einer imaginären Linie im Raum zwischen „komplett gleich“ und „extrem ungleich“ zu folgender Frage:

- *Wie gleich oder ungleich sind die Startbedingungen / Ressourcen in Realität verteilt?*

Einige Argumente werden angehört. Die Mod. leitet anschließende eine kontroverse Diskussion mit z.B. folgenden Fragen:

- *Was heißt das für die täglichen Marktergebnisse?*
- *Was müsste man ändern, damit der Markt zu Ergebnissen führt die mehr Bedürfnisse erfüllen?*

5 Abschluss / Puffer

Optional: als weiterführende Beschäftigung kann die Mod. den TN die Frage mitgeben: wie entstehen solche Ungleichheiten?

90 Summe der gesamten Zeit in Minuten

VARIANTEN

Weniger als 18 Teilnehmende

Wenn es weniger als 18 Teilnehmende sind, dann wird die Anzahl der Arbeitenden reduziert. Wenn es nur 12 Teilnehmende sind, gibt es 6 Unternehmen und 6 Konsument*innen. Die Beobachtenden Personen fallen dann weg. In diesem Fall müssen die Unternehmen selbst die Graphik (M6) ausfüllen.

Digitale Marktübersicht

Mit etwas mehr Zeit und im Sinne einer gründlicheren Geschäftsdokumentation, kann mit Hilfe der optionalen Materialien M10 jeder Verkauf von den Firmen dokumentiert werden. Danach werden die Ergebnisse von der Moderation oder technisch versierten TN in die Marktübersicht M11 eingetragen. Jede Runde könne so die Grafiken digital angezeigt werden.

ANSCHLUSSMODULE

12 Verhandlungsmacht

Die Teilnehmenden (TN) nehmen die Rolle von Verkäufer*innen und Käufer*innen verschiedener Güter ein. Sie verhandeln Preise und schließen Kaufverträge ab. Anschließend werden die Erlebnisse und Ergebnisse des Rollenspiels gemeinsam reflektiert.

Danach lesen die TN Texte zu Monopolen, *Intransparenz und Ressourcenverteilung* als mögliche Faktoren von Macht in Tauschgeschäften. Direkt dazu überlegen sich die TN Lösungsansätze.

Diese werden anschließend diskutiert.

13 Globale Ungleichheit

Anhand des interaktiven Weltverteilungsspiels erleben die TN die global ungleiche Verteilung von Einkommen, Vermögen, Bildung u.a.m..

Anschließend vertiefen sie in Gruppen die Verteilung und diskutieren mögliche Zusammenhänge zwischen bestimmten Ressourcen (z.B. Bildung, Institutionen, Vermögen) und Einkommen.

Zum Schluss diskutieren die TN Zusammenhänge und Wechselwirkungen der Kapitalarten sowie Auswirkungen auf Marktmacht auf globaler Ebene.

Alle Bildungsmaterialien zur Gemeinwohl-Ökonomie findest du unter: germany.econgood.org/bildung
Dort findest du eine ausführliche Sachanalyse. Das ist eine Einführung in die thematischen Hintergründe.

Wir freuen uns sehr über Ihre Fragen, Erfahrungen und Anregungen: bildung@econgood.org

Hinweis zu den Nutzungsrechten und den Creative Commons (CC):

Nutzungsrechte:

Dieses Produkt steht unter einer „Creative Commons BY-SA 4.0. International Lizenz“: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> Das heißt, Sie dürfen das Material unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten, remixen, verändern und darauf aufbauen: Namensnennung der*des Urheber*in, Angabe von Änderungen, Weitergabe unter gleichen Lizenz-Bedingungen.



Version: V01 | Stand: 02/2026 | Online unter: germany.econgood.org/bildung

Herausgebende: AK Bildung der Gemeinwohl-Ökonomie

Rechtlicher Träger: Gemeinwohl-Ökonomie Deutschland e.V. (gemeinnützig)

Infos: germany.econgood.org | **Kontakt:** bildung@econgood.org

Unterstützung: Wir freuen uns, wenn Sie unsere Arbeit mit einer Spende unterstützen!

Spendenkonto: Gemeinwohl-Ökonomie Deutschland e.V. (gemeinnützig) | Verwendungszweck: AK Bildung

IBAN: DE 7243 0609 6713 1853 7400 | BIC: GENODEM1GLS | Bank: GLS Gemeinschaftsbank e.G.

