

## Wirtschaftsplanspiel - Anleitung

---

### Spielziel

Gründet und führt eure eigene Firma, dokumentiert alle Entscheidungen und finanziellen Transaktionen genau und überzeugt am Ende die Investoren von eurem Erfolg.

---

### Spielverlauf

#### Gründungsphase

- Wählt euren Unternehmenssektor, es muss sich um ein **produzierendes Gewerbe** handeln (Mode, Spielzeug, Lebensmittel, Getränke, Technik, Gebäudebau/Fertighausbau etc.).
- Entwickelt:
  - **Firmennamen**
  - **Produkt**
  - **Logo**
  - **Werbespruch etc.**
- Füllt die **Kostenberechnung** aus
- Erstellt Ideen für Produkte und berechnet die monatlichen Einnahmen über die **Produktpalette**
- Sobald ihr dies erledigt habt, geht ihr zur **Bank** (Spilleitung) und bespricht die Höhe eures **Kredites**.

#### Spieltage

- Jeder Spieltag simuliert einen **Monat**. (Nicht unbedingt Einhaltbar für alle Gruppen, hier sollte Zeit eingerechnet werden)
- Ablauf:
  - Zieht eine **Aktionskarte** (Verwaltungs-, Geschäfts-, Ereignis- und Gewinnkarten).
    - Die **Gewinnkarte** müsst ihr behalten, hier erfahrt ihr wie eure Firma zusätzlich zu den monatlichen Grundeinnahmen Gelder gewinnen konnte.
    - Aus der **Verwaltungs-, Geschäfts-, Ereigniskarte** müsst ihr zwei auswählen die ihr behaltet, eine dürft ihr ablegen.
      - Die **Verwaltungskarten** beinhalten größtenteils Fragen des Kunden- und Mitarbeiterumgangs.
      - Die **Geschäftskarten** bieten Geschäftsmännische Optionen die sorgfältig abgewogen werden müssen.
      - Die **Ereigniskarten** beinhalten Standortbezogene Faktoren der Firmen.
  - Löst die Aufgabe auf der Karte (Berechnungen, Diskussionen, Entscheidungen).
  - Dokumentiert alle Transaktionen im **Kassenbuch**.

- Erstellt für jede Aktion einen **Beleg** und heftet ihn hinter das Kassenbuch.
  - o Es gibt sowohl **Einnahme-** wie auch **Ausgabe-Belege**.

**Tipp:** Die Belege sollten klar und nachvollziehbar nummeriert sein, damit ihr und die Investoren eure Entscheidungen verstehen können.

Nachdem ihr die Aufgaben erfolgreich beendet habt, **klebt** ihr die Aufgabenkarte auf den Beleg. **Unterschreibt** jeden Beleg und lasst ein anderes Mitglied eurer Gruppe als Geschäftsführer kontrollieren und stempeln. Am Lehrerpult könnt ihr euch Stempel ausleihen oder selbst welche mitbringen. Nach der Firmengründung und nach jedem simulierten Monat, holt ihr euch einen Hacken bei der Spielleitung und dürft dann weiter machen.

Jede Kartenziehung simuliert einen Monat. Nach jedem Quartal müsst ihr einen ausformulierten **Quartalsbericht** abgeben. Diesen verfasst ihr gemeinsam und auch hier unterzeichnet und stempelt ihr, nachdem ihr euch gegenseitig kontrolliert habt. Danach gebt ihr euren Hefter beim **Finanzamt** (Spielleitung) ab. Dieses kontrolliert eure Kassenbücher und Belege und gibt euch diese mit Feedback zurück. Sollte alles richtig sein, können weitere 3 Monate gespielt werden. Insgesamt durchläuft ihr ein Jahr.

Danach erarbeitet ihr eine **Präsentation** wie in „Die Höhle der Löwen“.

### **Pitch-Präsentation (Spielende)**

- o Präsentiert euren Verlauf und eure Ergebnisse vor der Klasse.
- o Die anderen Schüler und Schülerinnen schlüpfen in die Rolle von **Investoren** und entscheiden, ob, warum und wie viel sie in eure Firma investieren würden. (Dabei hat jeder einzelne 100.000 Euro zur Verfügung und kann diese beliebig aufteilen)

#### **1. Präsentationsinhalt:**

- o **Firmenname, Sektor, Produkt:** Kurze Vorstellung eures Unternehmens.
- o **Verlauf:**
  - Wie lief euer Jahr?
  - Wichtige Entscheidungen und Herausforderungen darstellen.
  - Gewinnerwartung und Firmenpolitik erläutern.
- o **Finanzüberblick:**
  - Entwicklung von Einnahmen, Ausgaben und Gewinnen (graphisch darstellen). → *die notwendigen Methoden werden im rhythmischen Teil vorbereitet. Wir haben ein analoges und ein digitales Thermometer, von dem immer von abwechselnden Schülern die Temperaturen abgenommen und an der Tafel gesammelt werden.*

*Am Ende der Epoche überlegen wir uns, wie wir diese Datenmengen grafisch leicht zugänglich darstellen können (dies bietet dann den Übergang zur Erdkunde Epoche in der unter anderem mit Klimadiagrammen gearbeitet werden wird), und warum es vielleicht zu unterschieden kommt (Vergleich digital und analog, mögliche Fehlerbestimmung etc.)*

- Angebot und Perspektive an die Investoren

- **Zufriedenheit:**

- Wie zufrieden sind eure Mitarbeitenden und Kunden?

## 2. Fragerunde:

- Die Investoren (Klassenkameraden) dürfen euch Fragen zu euren Entscheidungen und Zahlen stellen.
- Plakate und Hefter werden ausgelegt und können dann von allen Betrachtet werden. (Marktstand-Methode)

## 3. Investorenentscheidung:

- Nach allen Präsentationen diskutieren die Investoren:
  - In welche Firma würdet ihr investieren?
  - Warum?
  - Wie viel (prozentual) würdet ihr investieren?

---

### Wichtige Hinweise für den Erfolg

- **Kassenbuch & Belege:** Dokumentiert alles sorgfältig. Gut geführte Unterlagen machen euch glaubwürdiger.
  - **Strategie:** Denkt kurz- und langfristig (**taktisch** und **strategisch**). Was bringt eurer Firma die besten Vorteile und stellt dies im Pitch dar.
  - **Firmenmoral:** Zeigt, dass eure Firma nicht nur profitabel, sondern auch verantwortungsvoll handelt.
  - **Überzeugungskraft:** Nutzt eure Präsentation, um die Investoren zu beeindrucken!
- 

Viel Erfolg und Spaß beim Spiel! Überzeugt die Investoren, dass eure Firma die beste ist!

