

Unternehmensplanspiel (Fächerübergreifend)

Erfahrungsbericht (Anwendungsbeispiel Bäckerei)

Die SuS bekommen einen Fächerübergreifenden Arbeitsauftrag.

Ziel und Inhalt des Auftrages

- Gründe ein fiktives Unternehmen (gesamte Klasse);
- Definiere die Zielgruppe des Unternehmens (zb. SuS der FBS 1 Klagenfurt);
- Erstelle ein Produktportfolio zugunsten der definierten Zielgruppe;
- Berechne Rezepte und kalkuliere die Rohstoffpreise laut dem erstellten Produktportfolio;
- Besprich in der Gruppe (Unternehmen) den Ablauf vom Einkauf der Rohstoffe bis zur Produktion der Waren hin zum Verkauf;
- Halte die Strategie schriftlich fest;
- Definiere die Verkaufspreise (nur Wareneinsatz)
- Setze mit Hilfe deiner Lehrer die Arbeitsaufträge in der Schule um (Vorbereitung, Produktion, Verkauf) und reflektiere danach im Unternehmen;

Betroffen sind die Fächer:

Angewandte Wirtschaftslehre, Fachkunde und Bäckereitechnologie, Lebensmittelkunde und Ernährungslehre und Fachpraktikum;

Allgemeine Methodenbeschreibung

Definition

Ein Unternehmensplanspiel ist eine Simulation, in welcher unter sozialökonomischen Gegebenheiten Entscheidungen und Entscheidungsprozesse ohne Risiko vorgenommen werden können. Die Teilnehmer im Unternehmensplanspiel übernehmen im Vorfeld festgelegte Rollen innerhalb der Simulation und müssen innerhalb der vorher kommunizierten Regeln Entscheidungen treffen und Inhalte analysieren. Im Anschluss werden die Entscheidungen, aber auch die persönlichen Gefühle der Teilnehmer analysiert, um Handlungsmöglichkeiten und neue Optionen für die Zukunft oder die direkten Handlungen zu eröffnen.

Was ist ein Unternehmensplanspiel

Ein Unternehmensplanspiel ist eine Möglichkeit, um komplexe Zusammenhänge und die Abhängigkeit unterschiedlicher Entscheidungen am eigenen Leib zu erleben, ohne dabei persönliche Risiken eingehen zu müssen. Es wird häufig in der Bildung verwendet, um die verschiedenen Zusammenhänge schnell und intuitiv begreifbar zu machen.

Quelle: <https://www.mein-studium-karriere.de/studium/planspiel/unternehmensplanspiel/>

Die Zielsetzung von Planspielen

Die Schülerinnen und Schülern müssen entscheiden und handeln

Durch ein Planspiel werden reale Situationen simuliert und Entscheidungsprozesse nachgeahmt. Ziel ist es, die Situation zu einer Lösung zu bringen. Am Modell einer (vereinfachten) Situation werden von den Schülerinnen und Schülern Handlungsentscheidungen gefordert und deren Auswirkungen geprüft. Interessengegensätze zwischen Personen und/oder Institutionen stehen dabei vorwiegend im Fokus. Komplexe Zusammenhänge und Prozesse werden vereinfacht, überschaubar und transparent gemacht.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen miteinander in Kontakt treten

Gruppenarbeit ist die bevorzugte Sozialmethode des Planspiels. Das verlangt nach Kommunikation und Interaktion zwischen den Teilnehmerinnen und Teilnehmern noch vor der eigentlichen Entscheidung. Diese Prozesse finden innerhalb der Gruppen statt, damit diese erst einmal eine einheitliche Position entwickeln. Interaktion zwischen den Gruppen befördert das Spiel: Die Gegner identifizieren sich, verschärfen ihren Konflikt und testen ihre Reaktionen. Ebenso ist denkbar, dass sie Kooperationen eingehen oder Bündnisse schließen, um eine Entscheidung herbeizuführen.

Problemlösung steht im Mittelpunkt

Im Mittelpunkt des Planspiels befindet sich das zu lösende Problem. Intention ist nicht, Wissen abzufragen, dennoch ist Wissen notwendig, um den Herausforderungen des Spiels bestehen zu können. Aus diesem Grund werden Planspiele üblicherweise im Unterricht erst dann durchgeführt, wenn die Schülerinnen und Schüler bereits über eine gewisse Basis an Informationen zu einem Thema verfügen.

Quelle: <https://www.lehrer-online.de/unterricht/sekundarstufen/faecheruebergreifend/artikel/seite/fa/planspiele-zur-bildung-fuer-nachhaltige-entwicklung/planspiele-im-unterricht/>

Ablauf

Das Unternehmensplanspiel unterteilt sich in drei verschiedene Abschnitte, welche alle für das eigentliche Spiel von entscheidender Bedeutung sind. Jeder Abschnitt muss sorgfältig vorbereitet und von den Teilnehmern verstanden werden, damit das Unternehmensplanspiel zu einem Erfolg werden kann.

Die Vorbereitung

Die Spielphasen

Die Reflexionsphase

Vorbereitung

In der Vorbereitung werden den Teilnehmern unter anderem die Regeln und das grundlegende Setting des Unternehmensplanspiels erklärt. Zudem werden die einzelnen Rollen des Spiels erläutert

und den einzelnen Teilnehmern zugewiesen. Die Aufteilung der Rollen kann nach Interessenslage der Teilnehmer, aber auch nach Vorgabe durch den Leiter erfolgen. In dieser Phase besteht die Möglichkeit, bei Unklarheiten nachzufragen und sich mit den einzelnen Elementen des Spiels genauer auseinanderzusetzen.

Die Spielphase

Oftmals werden eine oder zwei Spielphasen bestimmt. In der Spielphase setzen sich die Teilnehmer mit ihren Rollen auseinander, sammeln die notwendigen Informationen ein und treffen auf Grundlage dieser Informationen und des eigenen Wissensstandes die Entscheidungen für ihre Rollen. Oftmals wird nach der ersten Spielphase nochmals eine zweite Vorbereitungsphase angeschlossen, in welcher die Teilnehmer nochmals Fragen zu den Rollen oder zur Simulation und dem Setting an sich stellen können.

Die Reflexionsphase

Die Analyse und die Reflexion des Erlebten im Unternehmensplanspiel ist die wichtigste Phase im ganzen Spiel. Abhängig von der Zielsetzung des Spiels können nun nicht nur die eigenen Entscheidungen und die Entscheidungen aller anderen Teilnehmer kritisch hinterfragt werden. Es ist ebenso wichtig die eigenen Gefühle und die eigenen Erlebnisse zu analysieren, um für die Zukunft konkrete Handlungsrichtlinien und Handlungsanweisungen entwickeln zu können.

Varianten

Das Unternehmensplanspiel lässt sich in vielen unterschiedlichen Varianten und in vielen Fachbereichen durchführen. Dank der vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten innerhalb des Spiels können die unterschiedlichsten Szenarien simuliert werden. So lassen sich im Unternehmensplanspiel unter anderem auch unterschiedliche Schwerpunkte setzen.

Beispiele Schwerpunkte:

- Die Empfindungen der einzelnen Teilnehmer
- Die Entscheidungen und ihre Tragweite
- Die Einschränkungen innerhalb des Spielsystems
- Die Ziele und deren Erreichung
- Die Konkurrenz zu anderen Teilnehmern
- Die Lösung konkreter Probleme innerhalb der Simulation

Quelle: <https://www.mein-studium-karriere.de/studium/planspiel/unternehmensplanspiel/>

Beispiele Varianten:

<https://www.lehrer-online.de/unterricht/sekundarstufen/faecheruebergreifend/artikel/seite/fa/planspiele-zur-bildung-fuer-nachhaltige-entwicklung/beispiele-von-planspielen/>