

Planspiel	
<b>Kurzbeschreibung</b>	Ein Planspiel simuliert die Realität. Deren Komplexität wird erheblich vereinfacht, so dass die Teilnehmer wesentliche Zusammenhänge, die auch in der Realität vorkommen, erkennen können. Bei wirtschaftlichen Planspielen treten virtuelle Unternehmen gegeneinander an, um am Ende einer Periode mit den besten Unternehmensergebnissen zu gewinnen, bzw. einen vorderen Platz zu belegen. Die nachfolgende Beschreibung bezieht sich auf ökonomische Planspiele.
<b>Möglichkeiten individueller Förderung</b>	<p>Das Planspiel bietet in jeder Phase die Möglichkeit der Individualisierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Phase der Unternehmensgründung:</i> Firmenname und Produktname muss gefunden werden, Werbeplakat wird erstellt, Unternehmensziele werden festgelegt</li> <li>• <i>Phasen der Entscheidung:</i> Die Gruppenentscheidungen basieren auf unterschiedlichen Arten der Informationsgewinnung</li> <li>• Zwischen den einzelnen Phasen des Planspiels ist ein fächerverbindender Unterricht oder Team-Teaching möglich.</li> <li>• <i>Phase der Rechnungslegung:</i> Feedback zu den Unternehmensentscheidungen mit verschiedenen Medien darstellen, die Unternehmensstrategie wird erklärt.</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p><b>Hinführung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Darstellung der Methodik und Zielsetzung des Planspiels durch die Lehrkraft, die gleichsam Spielleiter ist.</li> </ul> <p><b>Einstieg</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in den Sachverhalt durch die Lehrkraft.</li> <li>• Rollenverteilung und Gruppenbildung durch die Lehrkraft.</li> <li>• Festlegung von Unternehmens- und Produktplanung durch die Planspielgruppen.</li> <li>• Festlegen von Unternehmenszielen durch die Planspielgruppen.</li> <li>• Präsentation der Unternehmens- und Produktnamen und der Ziele durch die „Unternehmen“.</li> <li>• Vertiefung des Sachverhalts durch Fragen des Lehrers.</li> <li>• Verteilung weiterer Arbeitsmaterialien durch die Lehrkraft.</li> <li>• Festlegung der Kriterien zur Spielbewertung durch die Lehrkraft.</li> </ul> <p><b>Spieldurchführung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erarbeitung von Lösungsstrategien in den Gruppen.</li> <li>• Entscheidung für eine Strategie in der jeweiligen Gruppe.</li> <li>• Die „Unternehmen“ treffen ihre Entscheidungen und geben ihr Entscheidungsblatt der Lehrkraft ab.</li> <li>• Auswertung der Entscheidungen durch die Lehrkraft und Simulation des Marktes.</li> <li>• Überprüfung der jeweiligen Unternehmensstrategie aufgrund der neuen Marktlage in jeder Gruppe.</li> <li>• Danach geht es in die zweite Spielrunde, indem neue Unternehmensentscheidun-</li> </ul>

	<p>gen getroffen werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Führen der Beständerechnung durch jede Gruppe.</li> <li>• Die Entscheidungsparameter und die Marktergebnisse können anschaulich auf Pinnwänden grafisch dargestellt werden.</li> <li>• Jedes Unternehmen erstellt einen Geschäftsbericht.</li> <li>• Nach Abschluss aller Spielperioden erfolgt die Siegerehrung durch die Lehrkraft.</li> </ul> <p><b>Auswertung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problematisierung und Vernetzung der Beziehungen verschiedener Planspielgrößen durch die Lehrkraft.</li> <li>• Analyse und Präsentation der jeweiligen Strategien durch die Gruppen.</li> <li>• Analyse der Teamarbeit in jeder Gruppe.</li> <li>• Analyse der Ergebnispräsentation.</li> </ul> <p><b>Nachbereitung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexion über Modellannahmen und Vergleich mit der Realität.</li> <li>• Reflexion über Übertragbarkeit der gewonnenen Erkenntnisse auf die Realität.</li> <li>• Kritische Reflexion über den Planspieleinsatz als Unterrichtsmethode.</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchführung an einem Stück in 1 oder 2 Tagen.</li> <li>• Durchführung in Abschnitten, z. B. jede Woche 2 Unterrichtsstunden.</li> </ul>
<b>Teilnehmer/innen Zielgruppe</b>	Die Klasse wird in Gruppen zu jeweils 4 bis 6 Schüler/innen aufgeteilt.
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software des jeweiligen Planspiels</li> <li>• Notebook, Drucker, Beamer</li> <li>• Pinnwände, Flip Chart, Papier, Papierrolle, Stifte</li> </ul>