

<b>Einstiegsphase (ca. 6 Std)</b>			
Nr.	Ablauf	Methodische Hinweise	Materialien/Anmerkungen
1.	Vorstellung des Planspiels		
2.	Klärung von Strukturzusammenhängen	Zusammenhänge zw. Preis, Absatz, Umsatz, Jahresüberschuss und Kosten herstellen lassen.	D14 Kopiervorlage Struktur oder Einsatz der Visualisierungssoftware „Gamma“
3.	Gruppeneinteilung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evtl. Regeln zur Gruppenarbeit</li> <li>• Bekanntgabe der Ermittlung des Gesamtsiegers (z.B.: Erfolgswert – Gewichtung 50% erweitert durch Werbekonzept 20% und abschließende Gesellschafterversammlung – Analyseleistung der Schüler 30%)</li> </ul>	
4.	Sachverhalt erarbeiten und vertiefen.	<b>Alternativen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AB Fragen zum Sachverhalt</li> <li>• Schüler visualisieren Sachverhalt ohne Vorlage</li> <li>• Schüler erstellen aktuelle Bilanz P0</li> </ul>	D1 Ausgangssituation D3 Brief vom Onkel D4 Fragen zur Ausgangssituation Schüler
5.	Erstellung eines Marketing-Konzeptes <ul style="list-style-type: none"> <li>• Festlegung strategischer/ operativer Unternehmensziele</li> <li>• Vorgehensweise bei der Entscheidungsfindung</li> <li>• geplanter Absatz</li> <li>• Preispolitik (Analyse der Kostenstruktur, Einzel-, Gemein-, fix, variabel, Preisuntergrenze), eigener Preis ?</li> <li>• Werbung (Höhe der Ausgaben)</li> <li>• Distributionspolitik (Anzahl der Vertriebsmitarbeiter)</li> <li>• Produktpolitik (Aufwendungen für F&amp;E)</li> </ul>		Fallstudie Werbeplanung DFx  D6 Planungsformular Plakate zu Preis, F&E (Produkt), Werbung, Vertriebsmitarbeiter ggf. ergänzt durch Absatzmenge, Jahresüberschuss oder am PC mit D11 Diagramme zum Verlauf

Durchführungsphase (ca. 27 Std)			
Nr.	Ablauf	Methodische Hinweise	Materialien/Anmerkungen
6.	Austeilen des Szenarios für Periode x		D9 Szenario Px D7 Entscheidungsblätter
7.	Schüler treffen ihre Entscheidungen für die aktuelle Planungsperiode und tragen sie in die Entscheidungsblätter ein	Lehrer kann als „Unternehmensberater“ Schüler bei Entscheidungen beraten.	
8.	Eingabe der Schülerentscheidungen in den PC Lehrer macht sich mit den Ergebnissen (ohne Schüler) vertraut		D23 Analyse der Spielergebnisse
9.	<p>Lehrer informiert die Gruppen über das Ergebnis der Simulation.</p> <p>Schüler analysieren ihre Ergebnisse</p> <p>In jeder Periode mit einen anderen Schwerpunkt:</p> <p>P1 Gewinnermittlung</p> <p>P2 Bewertung von Bestandsveränderungen bei FE</p> <p>P3 Beschäftigungsgrad</p> <p>P4 kurzfristige Preisuntergrenze (DB-Rechnung)</p> <p>P5 Kennzahlen</p> <p>P6 Vorbereitung der Abschlusspräsentation (Reihenfolge kann ausgetauscht werden)</p>	<p>Ermittlung der Aufwendungen/Charge</p> <p><b>Alternativen für P1:</b></p> <p>Executive Summary u. a. Berichte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Marktforschungsbericht, Bilanz, GuV Schüler analysieren Ergebnisse</li> <li>Geschäftsfälle Schüler ermitteln den Gewinn</li> <li>Geschäftsfälle Buchung auf Konten, Abschluss über T-Konten</li> <li>Markt, GuV, Fläche-Abschr-Kap. Schüler erstellen die Bilanz</li> <li>Dilemmasituation Lagerhaltung</li> </ul>	<p>D12 Aufwendungen Vergleich Perioden</p> <p>D13 Aufwendungen Vergleich Unternehmen</p> <p>D10 Konten</p> <p>D22 Dilemma Lager Rabatt Zinsen</p> <p>D15 Vergleich Kostenarten</p> <p>D17 Bewertung FE</p> <p>D16 Break-Even-Analyse</p> <p>D18 Deckungsbeitragsrechnung</p> <p>D19 Kurzbe. Kennzahlen</p> <p>D20 Kennzahlen Schüler</p>

10.	Schüler tragen ihre Entscheidungen (Marketing-Mix) in die Plakate ein		
11.	Die Schüler analysieren ihren Einsatz der Marketinginstrumente und die sich daraus ergebenden Ergebnisse.	evtl. Kurzvortrag einzelner Gruppen	D21 Vorbereitung Gesellschafterversammlung
	<b>nächste Periode - weiter mit 6.</b> Während in den ersten drei Spielrunden 5 Unterrichtsstunden je Periode angesetzt werden sollten, können diese ab der 4. Periode auf 4 reduziert werden, da die Entscheidungsfindung durch die Schüler schneller erfolgt. Keinesfalls sollte an der Analyse der vergangenen Periode gespart werden.		

<b>Abschlussphase (ca. 7 Std)</b>			
Nr.	Ablauf	Methodische Hinweise	Materialien/Anmerkungen
12.	Die Gruppen erstellen und präsentieren einen Geschäftsbericht über alle Perioden hinweg.	In Form einer Gesellschafterversammlung präsentiert jede Gruppe den Geschäftsbericht. Alle Schüler sollen bei den Präsentationen beteiligt werden. Bewertung des Vortrages. Video erstellen. Evtl. Kollegen mit hinzuziehen.	D21 Vorbereitung Gesellschafterversammlung
13.	Bilanz der Gruppenarbeit	Evtl. schon nach der 3. Periode	
14.	Ermittlung der Gesamtsieger	Urkunden für alle Gruppen Ranking erstellen	
15.	Siegerehrung	Foto und Bericht in Schülerzeitung oder lokale Presse	
16.	evtl. Ermittlung eines Schulsiegers durch Wettbewerb zwischen den Siegern der einzelnen Klassen		
17.	Erfolgskontrolle	(Teil-)Aufgabe in Klassenarbeit	