



# GründerKlasse | 02

Infoletter für mehr Unternehmergeist in der Schule



05/2013

Überarbeitung

## Wirtschaftsplanspiele und Teamarbeit

Wirtschaftsplanspiele sind Abbilder der Realität. Sie simulieren (oftmals computerunterstützt) die Arbeitsabläufe in virtuellen Unternehmen auf einem virtuellen Markt. Die Simulation bezieht sich dabei auf eine begrenzte Reihe von Variablen und deren Zusammenhänge. Welche Variablen während des Spiels eine Rolle spielen sollen, ist oft festgelegt: z. B. die Anzahl der Produkte eines Unternehmens, die Anzahl der Konkurrenzunternehmen auf dem Markt, die Entwicklung der Energiekosten, Konjunkturverläufe usw.

Aufgabe der Spielenden ist es, das Unternehmen innerhalb des Variablengefüges erfolgreich zu führen. Anders als im sonstigen Unterricht, in dem zwar Themen diskutiert und Standpunkte ausgetauscht werden können, müssen Schülerinnen und Schüler bei Wirtschaftsplanspielen dafür (die richtigen) Entscheidungen treffen: z. B. zu Produktionsmenge, Investitionen, Kredithöhe, Aufwendungen für Werbung usw. Die Simulation zeigt die Auswirkungen dieser Entscheidungen auf die Entwicklung des Unternehmens: im Idealfall, bei Online-Planspielen, auf Knopfdruck.

## Inhalt

Planspiele in der Schule.....	2
Praxistipps: Erfahrungen von Planspiel-Betreuern .....	3
Lerntagebuch: Die ideale Hilfestellung bei Planspielen.....	4
Tipps für die Teamarbeit .....	5
Diese Rollen spielen Schüler/-innen in Teams .....	6
Rollen richtig besetzen.....	7
Team-Konflikte erkennen und lösen.....	8
Bewertung von Teamarbeit.....	9
Initiativen, die Wirtschaftsplanspiele in Schulen unterstützen (Auswahl).....	11
Außerdem (Auswahl).....	12



## Planspiele in der Schule

Planspiele eignen sich vor allem für Kontexte und Situationen, die sich dem schnellen Verstehen, Erfahren oder Einschätzen entziehen, weil sie z. B. zu vielfältig sind. In einigen Planspielen gründen und/oder leiten Schülerinnen und Schüler ein eigenes Unternehmen, in anderen führen sie komplexe Wirtschafts- und Staatssysteme.

### Risikofreier Schutzraum

Wirtschaftsplanspiele (und hier speziell Unternehmensplanspiele) bieten ein Trainingsfeld in einem risikolosen spielerischen Schutzraum, in dem Schülerinnen und Schüler unproblematisch Fehler machen, aus Fehlern lernen und (anders als in realen Schülerfirmen) nur virtuell „pleitegehen“ können.

### Im Unterricht möglich

Wirtschaftsplanspiele können in aller Regel während des Unterrichts durchgeführt werden (während die meisten Schülerfirmen außerhalb des Fachunterrichts in Arbeitsgemeinschaften stattfinden). Vielfach sind Planspiele (als Methode) in Lehrplänen sogar schon vorgesehen.

### Konsequenzen von Entscheidungen unmittelbar erleben

Mithilfe von Planspielen können Schülerinnen und Schüler unternehmerisches Denken und Handeln trainieren. Sie werden mit konkreten Herausforderungen konfrontiert und müssen auf bestimmte Ereignisse reagieren (z. B. Konjunkturverläufe). Sie müssen Ent-

scheidungen treffen und erleben die Erfolge und Misserfolge ihrer unternehmerischen Entscheidungen zeitnah, da sie Auswirkungen auf den gesamten weiteren Spielverlauf haben.

### Motivation

Spiele in Schule und Unterricht haben zweifellos einen besonders motivierenden Effekt. Die spielerische Unternehmenssimulation sorgt erfahrungsgemäß für eine allgemein aufgelockerte Atmosphäre in der Spielgruppe: Sie möchte gewinnen und versucht, ihre Chancen zu nutzen. Das hat eine geringe Sprechhemmung und eine hohe Beteiligung aller Gruppenmitglieder zur Folge. Allerdings sind Planspiele zur ökonomischen Bildung nicht zweckfrei, sondern ein gezielter Versuch, bestimmte fachliche, methodische, personale und soziale Kompetenzen zu entwickeln: Dies gelingt am besten dann, wenn Lehrkräfte als Betreuer diese Spiele begleiten und eine Reflexion über Verläufe und Ergebnisse anleiten.

### Vorbereitung auf eine Schülerfirma

Wirtschaftsplanspiele können eine ideale Vorbereitung auf eine Schülerfirma sein. Sie können Schülerinnen und Schüler dazu animieren, Maßnahmen zu planen, zu entscheiden und auszuwerten, Verhandlungen mit Geschäftspartnern zu führen, konstruktive und ggf. konfliktlösende Kommunikation einzuüben, und nicht zuletzt dabei helfen, betriebswirtschaftliche Sachzusammenhänge zu erkennen.

# Praxistipps: Erfahrungen von Planspiel-Betreuern



## Einstieg

- Viele Schülerinnen und Schüler möchten am liebsten sofort starten. Klären Sie die Problemstellung und Spielregeln des Spiels. Die meisten Wirtschaftsplanspiele bieten Hilfsmaterialien im Internet an.
- Achten Sie darauf, dass die Schüler/-innen diese Spiel-Unterlagen durcharbeiten. Viele Schüler/-innen probieren nur aus. Sie sind nicht bereit, sich Informationen durchzulesen und sich die Spielregeln anzueignen.
- Klären Sie die Rollen, die die Schüler/-innen im Spielverlauf spielen sollen.
- Teilen Sie die Schüler/-innen in Spielgruppen auf.
- Achten Sie ggf. darauf, dass die Spielgruppen groß genug sind, um das für das Spiel nötige Fachwissen abzudecken, aber klein genug, um in den vorgegebenen Zeitintervallen zu sinnvollen Entscheidungen gelangen zu können.

## Umsetzung

- Lassen Sie die Schüler/-innen in einer ersten Runde das Planspiel kennenlernen.
- Beantworten Sie auftretende Fragen (z. B. Umgehen mit der Simulation, strategisches Vorgehen beim Spiel).

## Betreuung

- Sie sollten als Lehrer/-in Ihre traditionelle Rolle aufgeben und in eine neue Rolle schlüpfen (der Moderatorin/des Moderators).
- Sie sollten sich als Lehrer/-in aber nicht zu weit zurückziehen und Ihre Schüler/-innen sich völlig selbst überlassen.
- Zeigen Sie Ihren Schülern/-innen als Moderator/-in, wo sie Informationen finden, um Entscheidungen treffen zu können.
- Bieten Sie während des Spielverlaufs Hilfestellungen in Form von Beratung an.
- In vielen Planspielen können gegensätzliche Interessen der am Spiel beteiligten Mitspieler aufeinanderprallen. Geben Sie Ihren Schülern/-innen ggf. Hilfestellung bei Streitigkeiten im Team. Eine Konfliktlösung bei unterschiedlichen Meinungen ist manchmal schwierig. Eine „Siegermentalität“ kann die Bereitschaft zur Kommunikation und Konfliktlösung erschweren.

- Organisieren Sie für besondere Fragen Hilfe: z. B. Wirtschaftsplanspiel-Hotline oder Kontakte zu Experten vor Ort (z. B. ortsansässige Unternehmer).
- Der administrative Aufwand der Betreuer bei computergestützten Planspielen ist deutlich geringer als bei herkömmlichen Planspielen: Das Planspielprogramm übernimmt viele Aufgaben in Eigenregie.

## Schulalltag

- Bauen Sie handlungsorientierte Bausteine fächerübergreifend mit ein (z. B. Unternehmenspräsentation, Branchenrecherche, Entwicklung einer Gestaltungslinie (Corporate Identity) oder von Werbeplakaten).

## Nachbereitung

- Bitten Sie Ihre Schüler/-innen, ihre Überlegungen, Diskussionen, Entscheidungen und Entscheidungsgründe in einem Lerntagebuch festzuhalten.
- Analysieren Sie mit den Schülern/-innen Ursachen und Wirkungen ihrer Entscheidungen.
- Erarbeiten Sie aus den Erkenntnissen strategische Vorgaben für die nächste Spielphase.

## Bewertung

- Da beim Einsatz von Computern das Computerprogramm Eingabedaten und Aktionen protokolliert, kann der Betreuer das individuelle Vorgehen von Schülern/-innen schnell und präzise auswerten. So erhält er eine ausführliche Rückmeldung zu deren Leistungen. Viele computergestützte Planspiele bieten bei Spielende schon ein erstes grobes Feedback.
- Bewerten Sie die Teilnahme an Planspielen (positiv). Nehmen Sie die Teilnahme an Planspielen ins Zeugnis auf.
- Akzeptieren Sie die Teilnahme an Planspielen als Ersatz, z. B. für eine mündliche Prüfung oder Klausur.

Quellen: Barbara Burkhardt-Reich, Steinbeis-Transferzentrum für Unternehmensentwicklung an der Hochschule Pforzheim; Christian Schläger, Hans Lindner Institut; Thomas Schweigler, Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V.

# Lerntagebuch: Die ideale Hilfestellung bei Planspielen



Schülerinnen und Schüler aufzufordern, über den eigenen Lernprozess zu schreiben, führt dazu, dass sie sich besonders intensiv mit dem jeweiligen Lernthema beschäftigen. Der Grund: Der Lernprozess wird entschleunigt. Dieses „Innehalten“ eröffnet Lernenden die Chance, sich Lerninhalte vor Augen zu führen und bewusst zu machen.

Genau dieses Prinzip macht sich das Lerntagebuch zunutze. Darin führen Schülerinnen und Schüler in regelmäßigen Abständen ein Lernprotokoll. Dies geschieht in der Regel in einer festgelegten Art und Weise, die Schülerinnen und Schüler dazu anleitet,

Lerninhalte zu dokumentieren, Lernerlebnisse zu berichten und zu reflektieren. Dabei spielt in Lerntagebüchern über die Verarbeitung von Lerninhalten hinaus auch der berühmte rote Faden eine wichtige Rolle. Dieser soll dabei unterstützen, Querverbindungen zu vorhandenem Wissen zu ziehen.

Ein Lerntagebuch kann gerade beim Einsatz von Wirtschaftsplanspielen besonders sinnvoll sein. Immerhin stellt das Lernen im virtuellen Raum besondere Herausforderungen an Schülerinnen und Schüler: Sie müssen eigenständig Inhalte erarbeiten, aufbereiten und anwenden. Hinzu kommt, dass Kommunikation und Kooperation größtenteils virtuell stattfinden. Ein Lerntagebuch hilft hier dabei, Gelerntes zu sichern und zu verarbeiten. Zudem verhindert es, dass Schülerinnen oder Schüler in Lerngruppen „abtauchen“ und sich nicht aktiv am Spielprozess beteiligen.

Zeit	Verfassen Sie mindestens einen Lerntagebucheintrag pro Woche.
Thema	Geben Sie jedem Eintrag eine Überschrift.
Fragen	Wie genau haben Sie in der letzten Woche in das Spielgeschehen eingegriffen?
	Was war der Anlass für Ihre Aktivitäten?
	Was war das Ergebnis Ihrer Aktivitäten?
	Warum genau kam dieses Ergebnis zustande?
	Was bedeutet dieses Ergebnis für Sie? Was werden Sie jetzt tun? Was nehmen Sie sich für den weiteren Spielverlauf vor?
	Wie viel Zeit haben Sie dafür benötigt?
	Wie wichtig war die Arbeit in der Spielgruppe für das Spielergebnis?

Quelle: Ewald Mittelstädt und Kristina Kricks, Junior Business School Dortmund

# Tipps für die Teamarbeit



Schülerinnen und Schüler müssen sich in Planspielen auch mit den oft gegensätzlichen Interessen der am Spiel beteiligten Mitspieler auseinandersetzen. Das bedeutet: Sie müssen lernen, miteinander zu kommunizieren, ihre eigenen Positionen zu vertreten und Mehrheitsentscheidungen zu akzeptieren. Ob Planspiele aus pädagogischer Sicht erfolgreich sind oder im Nachhinein von den beteiligten Mitspielern als lehrreich, spannend und eindrucksvoll empfunden werden, steht und fällt mit der Dynamik im Spiele-Team. Darum sollten Schülerinnen und Schüler Regeln für die Teamarbeit und Regeln für die Kommunikation im Team

- kennenlernen,
- diskutieren und
- ggf. unterschreiben (schafft Verbindlichkeit).

## 10 Regeln für die Teamarbeit

- 1 Jeder ist für das Gelingen/das Erreichen der gemeinsamen Ziele mitverantwortlich.
- 2 Jeder arbeitet mit.
- 3 Jeder ist gegenüber dem Team für die übernommenen Aufgaben verantwortlich.
- 4 Jeder hat das Recht auf eine eigene Meinung.
- 5 Jeder respektiert jede/-n Teampartner/-in.
- 6 Probleme werden rechtzeitig und so schnell wie möglich angesprochen.
- 7 Jeder hat das Recht, Fehler zu machen.
- 8 Jeder bereitet sich auf Meetings, Präsentationen und Einzelgespräche vor.
- 9 Getroffene Vereinbarungen sind verbindlich.
- 10 Auch diese Regeln sind verbindlich. Jedes Team sollte sie diskutieren und für die Teamarbeit mit deutlicher Mehrheit akzeptieren (Abstimmung).

## Regeln für die Kommunikation im Team

Die folgende Liste ist das Ergebnis einer Recherche in vielerlei Kommunikations-Leitfäden. Nicht jede der gefundenen Regeln muss dabei für Ihr Team relevant sein.

- 1 Wir diskutieren jeweils über den „richtigen“ Weg.
- 2 Jeder lässt den gerade Sprechenden ausreden.
- 3 Wir hören den anderen zu, wenn sie etwas zu sagen haben.
- 4 In Diskussionen vermeiden wir es, andere zu verletzen.
- 5 Wir vermeiden einen aggressiven oder überheblichen Ton („Der Ton macht die Musik“).
- 6 Wir vermeiden pauschale Verallgemeinerungen („man“) und benutzen stattdessen Ich-Botschaften.
- 7 Wir bleiben bei den Fakten, bleiben sachlich und übertreiben nicht.
- 8 Wir achten auf die Zeit, schwingen keine langen Reden. So kann jeder mitreden.
- 9 Wir nehmen die Meinungen der anderen ernst und übergehen sie nicht einfach, wenn wir nicht derselben Meinung sind.
- 10 Wir benutzen keine unfairen Tricks wie Unterbrechen, Ignorieren, Themenwechsel, persönliche Angriffe.
- 11 Wir nutzen Schwächen anderer nicht aus.
- 12 Wir versuchen, die Gefühle der anderen zu verstehen.
- 13 Wir wissen: Verschiedene Standpunkte müssen nicht zum Streit führen. Sie helfen z. B. dabei, Lösungen für Probleme zu finden.
- 14 Wir fragen nach, wenn wir etwas nicht verstanden haben.
- 15 Niemand muss sich für seine Meinung rechtfertigen.
- 16 Wir nehmen uns für wichtige Themen die notwendige Zeit und besprechen sie nicht zwischen Tür und Angel.
- 17 Unsachliches und schlecht gelauntes Nörgeln und Jammern sind unerwünscht.
- 18 Humor ist erwünscht.



# Diese Rollen spielen Schüler/-innen in Teams

Ein gutes Team besteht aus Teammitgliedern mit unterschiedlichen Stärken. Ein Team, das nur aus Entertainern besteht, wird sicher für eine gute Stimmung sorgen, aber sorgt es auch für die produktiven Ergebnisse? Und umgekehrt: Kann ein Team, das nur auf Zahlen achtet, ohne zwischendurch auch mal lachen zu können, auf Dauer motiviert und produktiv arbeiten? Rollen im Team können sein:

## Die Entertainerin/der Entertainer

- sorgt für gute Stimmung bei der Arbeit
- bringt Spaß in das Team
- **Stärken:** Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Motivationsfähigkeit

## Die Beraterin/der Berater

- analysiert die aktuelle Situation
- leitet daraus Anregungen und Empfehlungen ab
- **Stärken:** Weitblick, Lernbereitschaft, Einfühlungsvermögen, Auffassungsgabe

## Die Macherin/der Macher

- setzt die Aufgaben um
- treibt die anderen Teammitglieder voran
- **Stärken:** Durchhaltevermögen, Fleiß, Selbstdisziplin, Belastbarkeit, Motivationsfähigkeit, Ehrgeiz, Begeisterungsfähigkeit

## Die Prüferin/der Prüfer

- kontrolliert, ob geplante Aufgaben auch tatsächlich umgesetzt werden
- deckt frühzeitig Abweichungen auf
- **Stärken:** Fleiß, Disziplin, Konfliktfähigkeit, Zuverlässigkeit

## Die Organisatorin/der Organisator

- plant die notwendigen Schritte zur Umsetzung einer Aufgabe
- behält den Überblick
- entwickelt Abläufe
- **Stärken:** Weitblick, Teamfähigkeit, Selbsteinschätzung, Flexibilität

## Die Chefin/der Chef

- leitet das Team
- gibt Orientierung
- hält das Team zusammen
- fördert und motiviert
- **Stärken:** Initiative, Eigenverantwortung, Belastbarkeit, Risikobereitschaft, Motivationsfähigkeit, Entscheidungsfreude, Ehrgeiz

## Die Helferin/der Helfer

- ist immer zur Stelle, wenn Not an der Frau oder am Mann ist
- **Stärken:** Initiative, Einfühlungsvermögen, Offenheit

## Die Künstlerin/der Künstler

- stellt unkonventionelle Fragen
- hilft, die Situation aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten
- gibt dem Team Impulse
- **Stärken:** Kreativität, Kommunikationsfähigkeit, Offenheit, Risikobereitschaft



## Rollen richtig besetzen

Um die „richtige Besetzung“ für die verschiedenen Teamrollen zu finden, können Sie als Lehrerin oder Lehrer die Jugendlichen bitten, sich selbst mit dem folgenden Fragebogen einzuschätzen. Die Stärken, die mithilfe des Fragebogens ermittelt werden können, korrespon-

dieren mit den auf den Seiten vorher skizzierten Teamrollen. Eine Selbst- und die Fremdeinschätzungen durch Ihre Teammitglieder geben Ihnen Hinweise, welche Rolle Ihnen am ehesten liegt (= Stimmt absolut“ oder „Stimmt teilweise“).

	Stimmt absolut	Stimmt teilweise	Stimmt weniger	Stimmt gar nicht
<b>Durchhaltevermögen:</b> Was ich mir vorgenommen habe, versuche ich auch zu erreichen. Ich kann so lange an einer Aufgabe sitzen, bis ein Ergebnis gefunden ist.				
<b>Initiative:</b> Ich bin aktiv und ergreife Chancen.				
<b>Eigenverantwortung:</b> Ich habe Ziele und verfolge sie auch ohne Anstöße von anderen. Ich arbeite lieber nach eigenen Regeln als nach Anweisungen von anderen.				
<b>Weitblick:</b> Ich berücksichtige beim Handeln die gesamte Situation und die Auswirkungen meines Tuns. Bei komplexen Aufgaben kann ich meine Zeit und mein Vorgehen gut planen.				
<b>Fleiß/Selbstdisziplin:</b> Ich bin fleißig und mache, was zu tun ist. Ich kann mich zum Arbeiten zwingen, auch wenn ich eigentlich keine Lust habe.				
<b>Lernbereitschaft:</b> Ich will ständig dazulernen. Ich lerne gerne Neues.				
<b>Teamfähigkeit:</b> Mir fällt es leicht, fremde Menschen kennenzulernen, und ich kann mich gut mit ihnen austauschen.				
<b>Einfühlungsvermögen:</b> Ich kann anderen gut zuhören. Ich möchte gerne verstehen, was andere denken, fühlen und wie sie handeln.				
<b>Belastbarkeit:</b> Ich handle überlegt, auch wenn ich Stress habe.				
<b>Konfliktfähigkeit:</b> Ich erkenne Probleme und Schwierigkeiten und kann damit umgehen.				
<b>Offenheit:</b> Ich stelle mich gerne auf neue Situationen und Menschen ein.				
<b>Risikobereitschaft:</b> Ich nehme gerne mal ein Risiko in Kauf, wenn es etwas zu gewinnen gibt.				
<b>Motivationsfähigkeit:</b> Es gelingt mir oft, andere von einer Idee zu begeistern.				
<b>Selbsteinschätzung:</b> Ich weiß, was ich kann und was ich nicht kann.				
<b>Kreativität:</b> Ich habe immer gute Ideen.				
<b>Entscheidungsfreude:</b> Ich kann mich meistens schnell und sicher entscheiden.				
<b>Ehrgeiz:</b> Ich möchte auch hohen Anforderungen gerecht werden.				
<b>Zuverlässigkeit:</b> Mir ist es immer wichtig, Zugesagtes einzuhalten.				
<b>Begeisterungsfähigkeit:</b> Ich kann mich leicht für etwas begeistern.				
<b>Flexibilität:</b> Ich kann mich schnell auf unvorhergesehene Situationen einstellen und komme mit Neuem gut zurecht.				

Diesen Fragebogen gibt es auch für die Fremdeinschätzung der Schülerinnen und Schüler durch Teammitglieder. Weitere Informationen und Quelle: [www.jugend-gruendet.de](http://www.jugend-gruendet.de)

## Team-Konflikte erkennen und lösen

Konflikte in Teams kommen immer wieder vor. Dafür gibt es verschiedene Gründe. Und dementsprechend verschiedene Lösungen. Die folgende Vorlage kann Ihnen dabei helfen, Konflikten in Schüler-Teams auf die Spur zu kommen und diese zu beheben.



Dafür soll jedes Teammitglied in Einzelarbeit die folgenden Aussagen zum Konfliktverhalten im Team bewerten. Dafür muss für eskalierende Verhaltensweisen eine Ziffer von -1 bis -3, für deeskalierende Verhaltensweisen von +1 bis +3 eingetragen werden. Anschließend werden die Werte für jede Aussage addiert und ein Ranking (1-5) der eskalierenden und deeskalierenden Haltungen und Verhaltensweisen im Team aufgestellt. Anschließend sollen die Teammitglieder die Ergebnisse diskutieren und dabei die deeskalierenden Verhaltensweisen möglichst schon anwenden.

Als Ergebnis sollten sie maximal fünf Regeln für den zukünftigen Umgang mit Konflikten bzw. zur Konfliktvermeidung formulieren.

**Tipp:** Achten Sie darauf, dass die Diagnose nicht durch Schuldzuweisungen und rechthaberische Rekonstruktionen der Vergangenheit überlagert wird. Verweisen Sie in diesem Fall darauf, dass die aktuell gezeigten eskalierenden Verhaltensweisen genau aus der „Eskalations-Ecke“ kommen.



<b>Eskalierende Haltungen und Verhaltensweisen</b>	<b>-3 -2 -1</b>	<b>+1 +2 +3</b>	<b>Deeskalierende Haltungen und Verhaltensweisen</b>
Sie stellen andere bei Aktionen vor vollende Tatsachen.			Sie stimmen Ihre Aktionen mit anderen ab.
Ihre Sprache ist beleidigend.			Ihre Sprache zeigt Respekt.
Sie beharren auf Ihren Urteilen und Meinungen.			Sie sind offen für Argumente anderer.
Sie trennen nicht zwischen Sache und Person.			Sie sind hart in der Sache, aber weich zu den Menschen.
Sie üben Druck aus, um die Wünsche des anderen zu verhindern.			Sie überzeugen durch sachliche Argumente.
Sie neigen zu Unterstellungen und Schuldzuweisungen.			Sie neigen zu Ich-Botschaften und bleiben bei den Fakten.
Für Sie gibt es nur „Schwarz oder Weiß“ gegensätzlicher Positionen.			Für Sie gibt es zwischen „Schwarz oder Weiß“ viele denkbare Grautöne.
Sie werten Bedürfnisse und Wünsche anderer ab.			Sie erkennen die Bedürfnisse und Wünsche anderer als relevant an.
Sie brechen getroffene Vereinbarungen.			Sie erkennen Vereinbarungen an und respektieren sie.
Sie verhindern, dass andere ihr Gesicht wahren können, insbesondere vor Dritten.			Sie ermöglichen, dass andere ihr Gesicht wahren können, insbesondere vor Dritten.
Sie neigen zur Lagerbildung.			Sie neigen zur Zusammenarbeit.
Sie lassen anderen keinen Ausweg und drücken sie an die Wand.			Sie suchen nach Ausgleich und Auswegen, auch für andere.
<b>Summe</b>			

# Bewertung von Teamarbeit



Das TheoPrax-Zentrum Fraunhofer ICT Pfinztal hat in Kooperation mit dem Melanchthon-Gymnasium Bretten Vorlagen zur Projektbewertung erarbeitet. Mit ihrer Hilfe können Projektbetreuer verschiedene Aspekte von Projekten erfassen und begutachten. Im Folgenden ein Auszug zur Bewertung des Projektver-

laufs: Wie effektiv und erfolgreich waren Schülerteams mit Blick auf die angestrebten Projektergebnisse? Mit dieser Vorlage können Sie als Betreuer sowohl einzelne Teammitglieder als auch das Team insgesamt bewerten. Bilden Sie dafür jeweils Durchschnittswerte über alle Bewertungsdetails.

Methodenkompetenz	2	1	0	-1	-2
<b>Arbeitsplanung</b>					
<b>Strukturplanung</b>					
• Die Teammitglieder haben ihre Aufgaben klar beschrieben.					
• Bei allen Arbeitspaketen ist angegeben, wer für die Bearbeitung die Verantwortung trägt.					
<b>Ablaufplanung</b>					
Alle Arbeitspakete des Strukturplans tauchen im Ablaufplan wieder auf.					
• Es sind Controlling-Punkte vorhanden.					
• Es gibt Zeitpuffer.					
• Die Ablaufplanung enthält Meilensteine.					
<b>Systematisches Arbeiten</b>					
<b>Arbeitsphasen und Arbeitsergebnis analysieren</b>					
• Das Team setzt sich regelmäßig zusammen und bespricht den Projekt-Stand.					
• Jeder achtet darauf, dass der Zeitplan für seinen Verantwortungsbereich eingehalten wird.					
<b>Lösungsfindungen</b>					
• Die Teammitglieder entwickeln eigene Ideen.					
• Sie setzen diese Ideen um.					
• Das Team agiert eigenständig.					
<b>Dokumentation</b>					
<b>Protokolle</b>					
• Es gibt für jede Teamsitzung ein Protokoll.					
• Aus dem Protokoll geht hervor, wer was gemacht hat.					
• Aus dem Protokoll geht hervor, wer was bis zur nächsten Teamsitzung macht.					
• Der nächste Sitzungstermin ist angegeben.					
<b>Kommunikation</b>					
<b>Fragen stellen</b>					
• Die Teammitglieder wenden sich bei Unklarheiten oder Unsicherheiten an andere Teammitglieder, Betreuer oder externe Ratgeber.					
<b>Gespräche führen</b>					
• Sie lassen jeden mit seinen Ideen zu Wort kommen.					
• Sie diskutieren zielorientiert, nicht endlos.					
• Sie fragen nach bei Nichtverstehen.					
• Sie versuchen nicht voreilig mit eigenen Ideen und Lösungsvorschlägen, die Probleme der anderen lösen zu wollen.					
• Es werden gemeinsam Entscheidungen getroffen.					
<b>Kontaktaufnahme/Korrespondenz</b>					
• Die Umgangsformen mit externen Kommunikationspartnern sind höflich.					
Bei E-Mails gibt es Betreff, Anrede, kurzen Text zur Sachlage, Frage, höflichen Gruß zum Schluss, Name; Name des Betreuers und der Teammitglieder in CC.					

<b>Methodenkompetenz</b>	2	1	0	-1	-2
• Bei Telefonaten wird der Gesprächspartner mit Namen angesprochen, der eigene Name und der Grund des Anrufs genannt.					
• Es gibt Telefonnotizen.					
<b>Sozialkompetenz</b>					
<b>Teamfähigkeit</b>					
<b>Integration</b>					
• Jedes Teammitglied bringt seine Stärken in die Gruppe ein.					
• Verschiedene Meinungen werden abgewogen.					
• Einzelgänger werden ins Team eingebunden.					
• Die Teammitglieder zeigen Interesse an den Beiträgen der anderen.					
<b>Kooperation</b>					
• Die Teammitglieder arbeiten im Team auf das vereinbarte Ziel hin.					
• Sie binden Stärken anderer Gruppen/Externer ein.					
<b>Übernahme von Verantwortung</b>					
• Die Teammitglieder erledigen Aufgaben nach Absprache.					
• Wenn ein Teammitglied verhindert ist, so informiert es die anderen über seine Arbeitsergebnisse.					
• Fehlt ein Teammitglied, so werden seine Aufgaben von den anderen übernommen.					
• Bei Schwierigkeiten hilft man sich gegenseitig.					
<b>Selbstkompetenz</b>					
<b>Offenheit</b>					
<b>Kreativität</b>					
• Die Teammitglieder sind in der Lage, gegen bestehende Regeln zu denken.					
• Sie zeigen Lust auf Neues.					
<b>Veränderungsbereitschaft</b>					
• Die Teammitglieder zeigen Risikobereitschaft.					
• Sie lassen sich auf Anderes/Neues ein.					
• Sie wandeln Kritik in positives Handeln um.					
<b>Kritikfähigkeit</b>					
• Kritik wird als Chance erkannt und nicht als persönlicher Angriff gewertet.					
<b>Flexibilität</b>					
• Die Teammitglieder passen ihren Arbeitseinsatz im Bedarfsfall an die Notwendigkeiten an (z. B. Übernahme von Aufgaben bei Krankheit eines Teammitglieds).					
<b>Engagement</b>					
<b>Hinter der Aufgabe stehen</b>					
• Die Teammitglieder identifizieren sich mit der Projektaufgabe.					
• Sie können ihre Aufgabe überzeugend darstellen.					
<b>Zuverlässigkeit</b>					
• Die Teammitglieder holen Informationen ein.					
• Sie pflegen selbständiges Arbeiten.					
• Sie arbeiten sorgfältig.					
• Sie halten Absprachen und Planungen ein.					
<b>Fachkompetenz</b>					
<b>Fachwissen erwerben</b>					
<b>Fachinformationen suchen und beschaffen</b>					
• Die Teammitglieder machen Experten ausfindig und fragen sie gezielt.					
<b>Fachinformationen bewerten</b>					
• Die Teammitglieder überprüfen Rechercheergebnisse auf ihre Richtigkeit.					
• Sie filtern die gefundenen Informationen nach wichtig/unwichtig für das Projekt.					
<b>Fachinformationen anwenden</b>					
• Die Teammitglieder übertragen das neue Fachwissen auf ihre Aufgabe.					
<b>Bewertungsdurchschnitt einzelne Teammitglieder</b>					
<b>Bewertungsdurchschnitt Team</b>					

# Initiativen, die Wirtschaftsplanspiele in Schulen unterstützen (Auswahl)

Es gibt eine ganze Reihe von Projektträgern, die Wirtschaftsplanspiele in Schulen unterstützen und die Betreuerinnen und Betreuer dabei weitgehend entlasten. Aus dem Initiativkreis „Unternehmergeist in die Schulen“ sind dies:

## beachmanager – Wirtschaftsplanspiel und Wettbewerb für die Sekundarstufe I

Schüler/-innen werden im Dreier-Team zu Geschäftsführern eines virtuellen Wassersportcenters und haben vielfältige unternehmerische Aufgaben zu meistern, um am Ende einen möglichst hohen Gewinn für ihr Center zu erwirtschaften.

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern im Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e.V.

[www.beachmanager.de](http://www.beachmanager.de)

## Ideen machen Schule – Das Gründungsspiel

Schüler/-innen suchen eine Unternehmensidee und entwickeln daraus ein möglichst realitätsnahes Gründungskonzept. Im Spielverlauf müssen sie dieses Unternehmenskonzept Schritt für Schritt konkretisieren und ihr Vorgehen dafür detailliert auf einem „Laufzettel“ dokumentieren. Hans Lindner Stiftung

[www.gruendungsspiel.de](http://www.gruendungsspiel.de)

## Jugend denkt Zukunft

Unternehmen laden Schüler/-innen aus ihrer Region zu einem fünftägigen „Innovationsspiel“ ein. Unter professioneller Moderation entwickeln sie Produkt- und Dienstleistungsideen für die Welt von morgen. IFOK GmbH

[www.jugenddenktzukunft.de](http://www.jugenddenktzukunft.de)

## Jugend gründet

Schülerteams entwickeln eine innovative Produkt-, Handels- oder Dienstleistungsidee. Sie erarbeiten dazu zunächst computergestützt einen Businessplan und simulieren in der anschließenden Planspielphase die ersten acht Jahre der Unternehmensentwicklung. Steinbeis-Innovationszentrum für Unternehmensentwicklung an der Hochschule Pforzheim (SIZUE)

[www.jugend-gruendet.de](http://www.jugend-gruendet.de)

## Play the Market – der betriebswirtschaftliche Planspielwettbewerb im Internet

Schüler/-innen übernehmen die Geschäftsführung eines virtuellen Unternehmens in den Bereichen Absatz-, Personal-, Finanz- und Beschaffungsplanung. Die teilnehmenden Teams werden in Märkte eingeteilt

und stehen in direkter Konkurrenz zu den anderen Teams auf ihrem Markt.

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern im Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e.V.

[www.playthemarket.de](http://www.playthemarket.de)

## realbusiness – Wirtschaftsplanspiel für Real- und Wirtschaftsschulen

realbusiness ist ein computergestütztes Unternehmensplanspiel. Die Schüler/-innen schlüpfen in die Rolle von Geschäftsführern einer produzierenden, mittelständischen Firma und verkaufen ein Konsumgut in direktem Wettbewerb mit anderen Marktanbietern.

Anbieter s.o.

[www.realbusiness.eu](http://www.realbusiness.eu)

## SCHUL/BANKER

Schülerinnen und Schüler führen eine virtuelle Bank und übernehmen in Teams die Aufgaben des Bankvorstands. Das Bankenplanspiel des Bundesverbandes deutscher Banken.

[www.schulbanker.de](http://www.schulbanker.de)

### Internetportal Unternehmergeist macht Schule



Wie kann Schule Unternehmergeist wecken? Welche Wege stehen Lehrerinnen und Lehrern dafür zu Verfügung? Wer unterstützt sie dabei? Diese und weitere Fragen beantwortet das BMW-Internetportal. Es stellt eine Vielzahl von Initiativen vor, die sich auf jeweils eigene Art und Weise der Entrepreneurship Education verschrieben haben. Es bietet zudem Erfahrungsberichte, Hintergrundinformationen und Materialien für die ökonomische Bildung an. Dazu gehören u. a. auch kurze und abwechslungsreiche Lernprogramme (eTraining), das Online-Spiel BeBoss sowie der SCHÜLER-BUSINESS-AWARD.

[www.unternehmergeist-macht-schule.de](http://www.unternehmergeist-macht-schule.de)

## Außerdem (Auswahl)

### SkateUp – das Unternehmensplanspiel

Lernende führen in der Rolle eines Managers ein virtuelles Unternehmen. Sie erwerben dabei fundierte Kenntnisse im Bereich wirtschaftlichen Handelns.

<http://www.lehrer-online.de/skateup.php>

### Unterrichtsmaterialien „Ökonopoly – Wirtschaftsspiele im Experimentierkasten“

Mithilfe der Spielbox lassen sich Experimente zur Volkswirtschaft durchführen. Die Box kann flexibel im Unterricht eingesetzt werden. Sie enthält einen Spielanleitungsordner und einen Spielkasten mit notwendigen Materialien. Die Spielbox wird vom Verein ArbeitsLeben, Wirtschaft, Schule (ALWIS) e. V. angeboten. Sie eignet sich für Schüler/-innen ab Klasse 5 aller Schularten zum Einsatz im Unterricht. Sie steht für die saarländischen Schulen kostenlos zur Verfügung. Schulen aus anderen Bundesländern können „Ökonopoly“ gegen einen Beitrag zur Deckung der Kosten telefonisch oder per E-Mail bestellen.

[www.alwis-saarland.de](http://www.alwis-saarland.de)

### Wirtschaftsplanspiele für Kaufmännische Berufsschulen

Die Behörde für Schule und Berufsbildung Hamburg hat eine Reihe von Wirtschaftsplanspielen für Kaufmännische Berufsschulen gelistet. Die Bandbreite reicht vom kostenlosen Computerprogramm und dem einfachen Brettspiel bis zum multimedialen Branchenprogramm.

[www.hh.schule.de](http://www.hh.schule.de)

### Planspieldatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung

Die Bundeszentrale für politische Bildung hat eine ganze Reihe von Planspielen zusammengestellt und bietet zudem Informationen über deren Einsatz in der schulischen Bildung an.

[www.bpb.de](http://www.bpb.de)

### Übersicht Wirtschaftsplanspiele der Bundesarbeitsgemeinschaft SCHULEWIRTSCHAFT

Die Bundesarbeitsgemeinschaft SCHULEWIRTSCHAFT bietet eine Übersicht über Wirtschaftsplanspiele an.

[www.schule-wirtschaft.de](http://www.schule-wirtschaft.de)

### Durchführung von Planspielen

Das Methodenlexikon von sowi-online e.V. bietet eine Reihe praktischer Informationen zur Durchführung von Planspielen.

[www.sowi-online.de](http://www.sowi-online.de)

## Print- und Online-Informationen

### BMWi-GründerKlasse

Methodische Wege für Unternehmergeist-Projekte

### BMWi-GründerZeiten

Einzelthemen der Unternehmensgründung und -führung

### Bestellmöglichkeiten

Bestelltelefon: 030 182722721

[publikationen@bundesregierung.de](mailto:publikationen@bundesregierung.de)

Download und Bestellfunktion:



[www.existenzgruender.de](http://www.existenzgruender.de)

### www.unternehmergeist-macht-schule.de

Internetportal der BMWi-Initiative „Unternehmergeist in die Schulen“ mit Hintergrundinformationen, eTrainings, Materialien, Online-Spiel BeBoss und nützlichen Hinweisen für Unternehmergeist-Projekte

## Impressum

### Herausgeber

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)  
Öffentlichkeitsarbeit  
11019 Berlin  
[www.bmwi.de](http://www.bmwi.de)

**Hinweise und Anregungen senden Sie bitte an**  
[gruenderklasse@bmwi.de](mailto:gruenderklasse@bmwi.de)

### Redaktion

PID Arbeiten für Wissenschaft und Öffentlichkeit GbR, Berlin.

### Gestaltung und Produktion

PRpetuum GmbH, München

### Stand

Mai 2013

### Druck

Bonifatius GmbH, Paderborn

### Bildnachweis

Woodapple/fotolia (Titel), Andre sr/istockphoto (S. 2), yagabunga/fotolia (S. 3), Moritz Wussow/fotolia (S. 4), track5/istockphoto (S. 5), EDHAR/Shutterstock (S. 6), contrastwerkstatt/fotolia (S. 8), Arcady/Shutterstock (S. 9)

### Auflage

10.000

