

Planspiele in der E-Phase

1. OEKOWI:

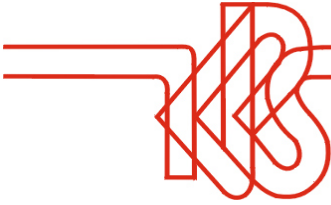
OEKOWI ist ein Schulungskonzept auf Grundlage einer computerunterstützten Simulation. Es soll zum vernetzten Denken anregen. Gespielt wird es in verschiedenen Planspielgruppen, die intensiv zusammenarbeiten müssen, um die wirtschaftliche und ökologische Gesamtsituation in einem Modellstaat Ökoland voranzubringen. Folgende Gruppierungen kann man unterscheiden: Die Regierung, eine parlamentarische Kommission/Zukunftskommission, die Medien, ein Parlament, zwei Unternehmen, zwei Haushalte und zwei ausländische Konkurrenzunternehmen und eine Dienstleistungsbranche, die von der Kursleitung dargestellt werden. Die Ausgangslage ist vorgegeben.

Zielsetzungen

- Aufzeigen von Vernetzungen, Abhängigkeiten und Zusammenhängen von ökologisch-marktwirtschaftlichen Entscheidungsprozessen in Staat, Wirtschaft und Gesellschaft
- In OEKOWI stoßen die Teilnehmer bewusst immer wieder auf Zielkonflikte. Diese sollen bewusst angesprochen und ausgetragen werden
- Schaffung einer langfristigen und nachhaltigen ökologisch und wirtschaftlich vertretbaren Gesamtentwicklung

2. WiWAG

Im Planspiel WiWAG (kurz für Wirtschaftswochenaktiengesellschaft) sollen ebenfalls mit Hilfe einer computergestützten Simulation Entscheidungen in verschiedenen Führungsbereichen eines Unternehmens, wie etwa Personal-, Marketing-, Produktions-, Finanz-, und Forschungsabteilung zu einer erfolgreichen Firmenstrategie zusammengeführt werden. Während der Planspielwoche übernehmen die Schülerinnen und Schüler Führungsverantwortung in diesen Unternehmensbereichen. Vier bis fünf von Schülern geleitete Unternehmen kämpfen während mehrerer Geschäftsjahre (=Spielrunden) um die Marktführerschaft. Auch bei der Bilanzanalyse oder dem Abhalten von Hauptversammlungen und Pressekonferenzen müssen Aufgaben aktiv übernommen werden. Kreatives Denken wird im Rahmen der Entwicklung eines Werbekonzeptes für das vereinbarte Produkt gefördert.



Zielsetzungen

- Grundzusammenhänge einer Unternehmensführung kennenlernen
- Im Rollenspiel Führungsverantwortung für ein Unternehmen übernehmen und Verhandlungen mit Bank und Unternehmensberatern (=Spielleiter) führen.
- Wichtige Unternehmensziele (etwa Marktführerschaft, Gewinn oder Nachhaltigkeit) kennenlernen, beurteilen und realisieren.
- Mit unternehmerischen Herausforderungen (z.B. geändertes Verbraucherverhalten, schärfere Umweltauflagen oder technische Innovationen) souverän umgehen.

3. TOPSIM

Auch TOPSIM ist eine Wirtschaftssimulation im Stile eines Unternehmensplanspiels. Es bietet den Lernenden die Möglichkeit, ein Unternehmen zu führen und die Auswirkungen ihrer Entscheidungen kennenzulernen. Bilanzanalyse und erfolgreiche Vermarktung eines Produktes stehen auch hier im Vordergrund.

Die Teilnehmer des Planspiels lernen in einer marktsimulierten Umgebung die Wirkungen/Auswirkungen ihrer Entscheidungen auf das Unternehmen und die teils komplexen Zusammenhänge der Praxis einer Unternehmensführung kennen.

Ziel des Planspieles, das von der Gesellschaft für Wirtschaftskunde angeboten wird, ist es, die Teilnehmer in die Lage zu versetzen, innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens zahlreiche Entscheidungen (im Produktions-, Absatz-, Finanz- und Marketingbereich) zu treffen und deren Folgewirkungen möglichst genau abzuschätzen. Dabei steht die Realitätsnähe des Planspieles absolut im Vordergrund. Durch einen Spielleiter, der die Rahmenbedingungen des Planspieles vorgibt, können die Auswirkungen der unternehmerischen Entscheidungen sehr detailliert und feinfühlig gesteuert werden. Dadurch können der Schwierigkeitsgrad angepasst und aktuelle makroökonomische Einflüsse berücksichtigt werden.

Zielsetzungen

- Erkennen gesamtunternehmerischer Zusammenhänge
- Einführung in betriebswirtschaftliche Grundlagen und Denkweisen
- Erreichen vorgegebener Ziele durch Umsetzen von Plänen in Entscheidungen
- Transparenz für die Folgen von Entscheidungen gewinnen