

## PLANSPIELSIMULATION "Tortenbäckerei"

Das nachfolgend beschriebene Beispiel wurde von Gerd Ewig (1991) entwickelt. Es ist von beeindruckender Einfachheit, weil sie erlaubt, das Spiel in einer 45-Minuten-Sequenz komplett zu spielen und eine Reihe spezifischer Inhalte spielerisch erfahrbar macht, wie:

- die Kostenabhängigkeit des Preises,
- die Rückläufigkeit der Stückkosten bei erhöhter Produktion,
- den Druck der Fixkosten,
- das unternehmerische Risiko (Ewig 1991, S. 146).

**SPIELVERLAUF** (nach Ewig G.: Schülerzentriertes Lernen...In: Erziehungswiss. u. Beruf 2/1991, S. 130-147)

1. Der Lehrer bildet 4 Gruppen zu 4 bis 6 Schülern.
2. Der Lehrer teilt Instruktionkarten (M1), Entscheidungskarten (M2), Formblätter für die Gewinn- und Verlustrechnung (M3) aus und bespricht sie mit den Schülern. Die Schüler geben ihrem Unternehmen einen Namen.
3. Die Gruppen haben 3 Minuten Zeit zu entscheiden, wie viele Kisten Kuchen sie produzieren und zu welchem Preis sie anbieten.
4. Die Gruppensprecher schreiben die von ihren „Firmen“ festgesetzten Verkaufspreise gleichzeitig an die Tafel; der Lehrer teilt den Gruppen ihre Aufträge aufgrund der angegebenen Verkaufspreise zu.
5. In der Ergebnistabelle (M4) kann der Lehrer den Tafelanschrieb parallel notieren und zusätzlich die produzierten Mengen eintragen. Das kann die Ergebnisbesprechung erleichtern, ist aber nicht zwingend nötig.
6. Die Gruppen errechnen auf den Gewinn- und Verlustformularen ihre Gesamtkosten (für die produzierte Menge), die Gesamterlöse (aus den verkauften Mengen) und aus beiden Größen den Erfolg.
7. Jetzt beginnt eine neue Spielrunde und die Gruppen haben wieder 3 Minuten Zeit für ihre Entscheidung.
8. Nach 5 Spielrunden addieren die Gruppen die monatlichen Ergebnisse zum Gesamterfolg.

## TORTENBÄCKEREIEN - PLANSPIEL - INSTRUKTIONEN

### 1. Ausgangssituation

Sie sind Direktoren einer Firma, die industriell Kuchen herstellt und kistenweise verkauft. Sie konkurrieren mit drei anderen Firmen auf diesem Markt. Ihre Kuchen sind verderblich und können nicht gelagert werden. Haben Sie zu wenig produziert, können Sie nicht alle Aufträge erfüllen. Ihr Ziel ist es, den höchstmöglichen Gewinn zu erzielen. In jedem Monat müssen Sie 2 Entscheidungen treffen:

- wie viele Kuchen Sie produzieren,
- zu welchem Preis Sie anbieten.

### 2. Produktion

Ihre Fixkosten betragen pro Monat 2.000,00 €, die variablen Kosten 500,00 € pro Kiste. Bei der Herstellung von 5 Kisten „Tommys Törtchen“ also:

Fixe Kosten	2.000,00 €
+ Variable Kosten	2.500,00 €
= Gesamtkosten	4.500,00 €

- a) Tragen Sie in Ihre Entscheidungskarte sowie in die Gewinn- und Verlustrechnung die Anzahl der Kisten ein, die Sie produzieren möchten (höchstens 20)!
- b) Tragen Sie in die Gewinn- und Verlustrechnung die dafür entstehenden Kosten ein!

### 3. Verkauf

Bestimmen Sie den Verkaufspreis pro Kiste (zwischen 500,00 € und 5.000,00 € in Schritten von 500,00 €)!

Tragen Sie diesen Preis in die Entscheidungskarte und in die Gewinn- und Verlustrechnung ein!

Der Preis entscheidet, wie viele Aufträge Sie erhalten.

Der Spielleiter teilt dem billigsten Anbieter 8, dem nächstteueren 6, dem nächsten 4 und dem teuersten Anbieter 2 Aufträge zu (bei gleichen Preisen werden Durchschnittswerte berechnet, also 7, 5 oder 3 Aufträge, bei 3 gleichen Angeboten entweder 4 oder 6 Aufträge). Sie können nur so viele Aufträge ausführen, wie Sie Kisten mit Kuchen produziert haben! Tragen Sie die Anzahl Ihrer Aufträge in die Gewinn- und Verlustrechnung ein!

### 4. Ermittlung des Erfolgs

Errechnen Sie nach jeder Spielrunde den Erfolg nach dem in der Gewinn- und Verlustrechnung vorgegebenen Schema! Ermitteln Sie nach jeder Runde den kumulierten Erfolg!

