

Unternehmensplanspiele für den 3. Jg. **BW**

Mag. Peter RAK

business.academy.donaustadt
BHAK und BHAS Wien 22
Polgarstraße 24
1220 Wien
01/202 61 31-0

peter.rak@univie.ac.at

5.4 Fishbanks

von Dennis Meadows

Sustainability Institute
3 Linden Road
Hartland, VT 05048 USA
Tel.: 802-436-1277
Fax: 802-436-1281



<http://www.sustainer.org>

http://www.sustainer.org/tools_resources/games.html

Quelle: <http://www.umweltschulen.de/net/fishbanks.html>



5.4 Fishbanks

Rahmenbedingungen:

Spieldauer: ~3-4 Stunden

TeilnehmerInnen: 10-30 Personen (Kleingruppen bilden)

Preis: 200.- USD zuzügl. Versand (Kauf 2006: ca. 280.- EUR all incl.)

Lieferumfang:

Simulationsprogramm auf CD, Spielplan, Schiffe, Instruktionen für den Spielleiter, Instruktionen für die Teilnehmer, Hintergrundinformationen auf Papier sowie in zwei PPP (zur Einführung in das Spiel sowie zur Auswertung), ein Kurzfilm auf Videokassette. Sämtliche Unterlagen sind in Englisch verfasst!

5.4 Fishbanks

Spielziel:

In der Simulation konkurrieren die **Fischereiunternehmen** um die besten Fänge, Gewinne und den Wertzuwachs der Unternehmen.

Ablauf:

- **Unternehmen** gründen, **Geschäftsführer** bestellen
 - 10 **Wirtschaftsjahre**
 - **Erwerb** von (Fang-) **Schiffen**
 - **Entsendung der Schiffe**
 - **Hafen**
 - **Küste**
 - **Tiefsee**
 - **Simulation** am PC
- } unterschiedliches Ertragspotenzial!



5.4 Fishbanks

Simulation am PC:

- Die aus den **Entscheidungen** resultierenden Fangmengen und die Auswirkungen auf die Fischbestände werden vom **Computer** berechnet.
- Die Teams werden jeweils über ihre **Erträge**, über die **Verkaufserlöse** und die **Wertentwicklung** ihres Unternehmens informiert.
- Die **Einnahmen** dienen zur **Deckung der Betriebskosten**, sie werden in neue Schiffe **investiert** oder auf dem Bankkonto **angespart**.



5.4 Fishbanks

Strategien:

Jedes Unternehmen kann seine Flotte durch Zukauf bzw. Verkauf von Schiffen vergrößern oder verkleinern und hat dadurch hohe **Freiheitsgrade** bei der Ausgestaltung seiner **Geschäftspolitik**.

Sieger

ist das Unternehmen, das zum Schluss den **höchsten Wert** (Bankguthaben + Wert der Schiffe) aufweist.



5.4 Fishbanks

Let's go fishin'!



5.4 Fishbanks

Debriefing:

In der Regel steigen die Teilnehmer mit hohem **Elan** in die Spielsituation ein, bauen ihre Flotten zügig aus, **ruinieren** damit innerhalb von 10 Jahren die Fischbestände und **vernichten** somit auch die natürliche Basis für ihr Unternehmen. → Die Lernenden lernen am Beispiel der Fischerei **Probleme der nicht nachhaltigen Nutzung erneuerbarer Ressourcen** kennen.

In der **Simulation** sind sie zunächst Teil (**Mitverursacher**) dieser Probleme, in der **Reflexionsphase** strukturieren sie ihre **Erkenntnisse** und verbinden diese mit dem praktischen Leben, also z.B. mit dem Naturschutz oder ihrem Verhalten als "Verbraucher".



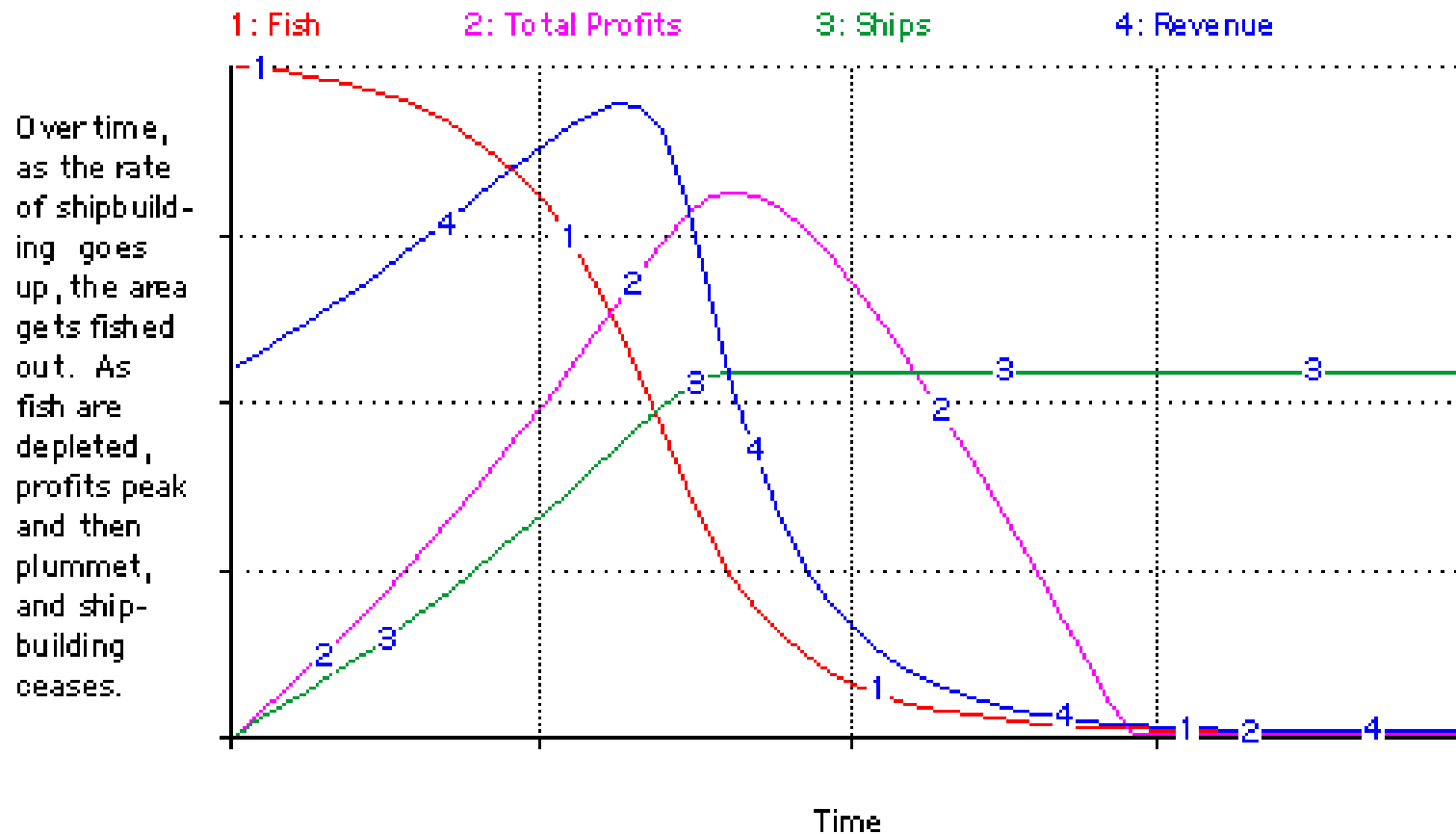
5.4 Fishbanks

Debriefing:

Mögliche Fragen, die aufgeworfen werden können:

- Nachhaltiger Umgang mit Ressourcen
- Fragen der globalen Gerechtigkeit beim Zugriff auf diese Ressourcen
- Aspekte des verantwortungsbewussten Verbraucherverhaltens
- etc.

5.4 Fishbanks



Spielende: Auswertungs- und Reflexionsphase



5.4 Fishbanks

Lehrplanbezug – BW III:

- Ökomanagement:
 - Nachhaltigkeit/Sustainability
- Ideenfindung:
 - Brainstorming
- Entscheidungstechniken:
 - Gruppenentscheidung
 - Vernetztes Denken
- Organisation:
 - Informelle Kommunikationsstrukturen

5.5 Ecopolicy

von Fredric Vester

Rahmenbedingungen:

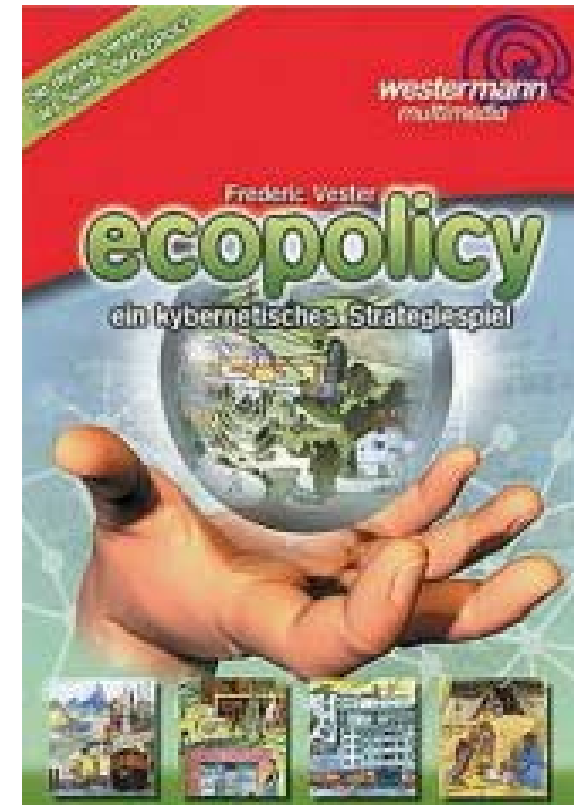
Spieldauer: ~3-4 Stunden

Eignung: Ab der **2. HAK**

TeilnehmerInnen: 1-25 Personen

Durchführung als **Solitär-** oder
Teamspiel

Zu besorgen bei: www.amazon.de
Preis (Stand: 09/2008): EUR 35.-





5.5 Ecopolicy

Spielziel:

Die SpielerInnen übernehmen die Aufgabe, die Geschicke eines **Entwicklungs-, Schwellen- oder Industrielandes** zu lenken.

Dabei haben sie unterschiedliche Bereiche wie **Politik, Umweltschutz** oder **Bevölkerungswachstum** im Auge zu behalten.



5.5 Ecopolicy

Durchführung als Teamspiel:

- BundeskanzlerIn
- 4 Ministerien:
 - Wirtschaftsministerium (Produktion)
 - Umweltministerium (Sanierung)
 - Gesundheitsministerium (Lebensqualität)
 - Bildungsministerium (Aufklärung)



5.5 Ecopolicy

Spielregeln – Ablauf:

- Aktionspunkte = Budget des Landes
- Ministerien legen ihre Budgetwünsche fest – dabei ist nicht nur auf eigene Interessen, sondern auf das Wohl des Landes zu achten
- Entscheidungsfindung in der Kleingruppe (Ministerium) und im Plenum (Nationalrat)
- BundeskanzlerIn ist letztverantwortlich für Entscheidung und gibt die definitive Verteilung der Aktionspunkte bekannt
- PC-gestützte Simulation



5.5 Ecopolicy

Dokumentation:

- PC-gestützte Simulation ermöglicht übersichtliche Dokumentation der jährlichen Entwicklung
- Jedes Team dokumentiert die Veränderungen seines Budgets und verfolgt die Entwicklung der Wertungspunkte (Leistungen)
- Gelingt die Führung Kybernetiens nicht → Do it again!
- Gelingt die Führung → Steigerung des Schwierigkeitsgrades!



5.5 Ecopolicy

Lehrplanbezug – BW III:

- Ideenfindung:
 - Brainstorming
- Entscheidungstechniken:
 - Einzel-/Gruppenentscheidung
 - Entwicklung höherwertiger Lösungen
 - Vernetztes Denken
- Führungsstil:
 - Beobachtung und Beurteilung des Führungsstiles des Bundeskanzlers (z.B. Managerial Grid)



5.5 Ecopolicy

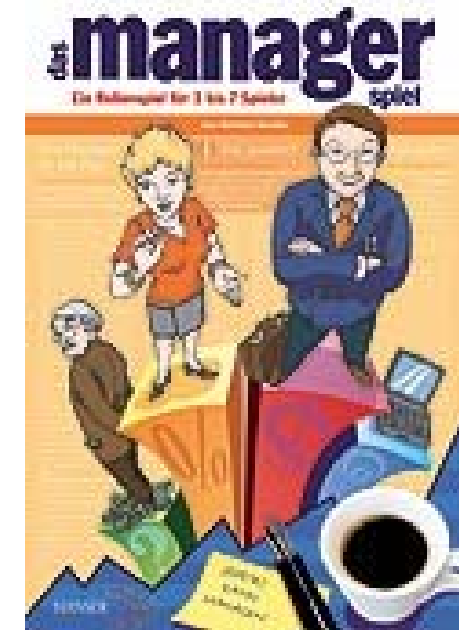
Let's do it!

5.6 Das Manager-Spiel

- **Quelle:** HANSER-Verlag
<http://www.hanser.de/buch.asp?isbn=978-3-446-22342-4&area=Wirtschaft>
- **Rahmenbedingungen:**
 - Dauer: 3-4 Stunden
 - TeilnehmerInnen: pro Spielbrett 6-8 Personen
- **Die Regeln:**
 - Szenario: Wohnen am Land - Arbeiten in der Stadt
 - Rollen: Pendler, die in die Stadt zur Arbeit müssen
 - Runden: Jeder Arbeitstag stellt eine Runde dar
 - Entscheidung in jeder Runde: Mit **Auto** oder mit **Öffis** zur Arbeit? (Wählen und Zeigen entsprechender Karten)

5.6 Das Manager-Spiel

- **Quelle:** HANSER-Verlag
<http://www.hanser.de>
- **Rahmenbedingungen:**
 - Dauer: 3-4 Stunden
 - TeilnehmerInnen:
pro Spielbrett 6-8 Personen
- **Kosten:**
 - etwa 20-30 EURProblem: Verfügbarkeit...



5.6 Das Manager-Spiel

[Buch empfehlen](#) [Buch bewerten](#) [Drucken](#)

Gerhard Grubbe

Das Manager Spiel

Ein Rollenspiel für 3 bis 7 Spieler

Sind Sie eine geborene Führungskraft? Hier können Sie es zeigen! Lösen Sie die Manageraufgaben überzeugend, kreativ, witzig, originell oder souverän - Hauptsache, es gelingt Ihnen, Ihre Mitspieler zu beeindrucken. Diese schlüpfen in verschiedene Rollen und bewerten Ihre Leistung aus deren Sicht. Die Aufgaben spiegeln den Alltag eines Managers wider: gewöhnliche und außergewöhnliche, verrückte, ernste, witzige und überraschende Situationen, die er im Sinne des Unternehmens, der Mitarbeiter, Kunden und Aktionäre zu bewältigen hat - dabei verliert er natürlich nie seine eigenen Interessen aus dem Auge.

Dieses Spiel bietet Ihnen Spaß und Unterhaltung, eine Bühne für Ihr schauspielerisches Talent und überraschende Einsichten zu vielfältigen Aufgabenstellungen. Sie lernen sich und Ihre Mitspieler ganz neu kennen, können mal so richtig Dampf ablassen - und erfahren so ganz nebenher einiges über Wirtschaft und Management.




Spiel

ISBN-10: 3-446-22342-8

ISBN-13: 978-3-446-22342-4

€ 19,90

 [Bestellen](#)

Autor(en)

Gerhard Grubbe war in verschiedenen Verlagen in leitenden Positionen tätig. Im letzten Jahr gründete er sein eigenes Unternehmen, das Beratung und Produktentwicklung für Verlage anbietet.



5.6 Das Manager-Spiel

- **Spielregeln und -ablauf:**
 - Rollenverteilung: ManagerIn, AktionärIn, PR-Chefin, Betriebsrat/-rätin, Kunde/-in, fieser Kollege/-in, LebenspartnerIn; evtl. ModeratorIn
 - Aufgabenstellung: blaue und rote Karten, mit oder ohne Rollenverteilung
 - Manager → Selbsteinschätzung: „Nummer-sicher“, „Chance auf Verdoppelung“
 - Rollen → Bewertung der Aufgabenlösung: 1-5 Punkte
 - Feedback der MitspielerInnen (Rollen) und Begründung für Punktevergabe
 - Enttarnung „fiese(r) Kollege/-in“
 - Abrechnung



5.6 Das Manager-Spiel

○ Lehrplanbezug:

- Organisation
- Führung
- Personalmanagement
- Sozialkompetenzen:
 - Übernahme von Rollen
 - Entscheidungen treffen und dazu stehen
 - Feedback-Kultur



5.6 Das Manager-Spiel

Let's do it!



Mittagspause
