

Sim Economy

Die Idee

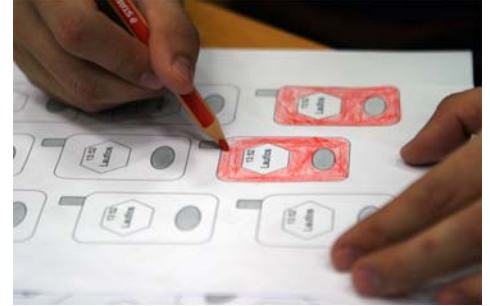
Die Bedeutung der Wirtschaft steigt, aber dennoch kommt dem Wirtschaftsunterricht in Schulen nur eine untergeordnete Bedeutung zu. Wirtschaftliche Zusammenhänge füllen nicht nur unseren Alltag aus, sondern sind auch fester Bestandteil fast aller Berufsausbildungen. Auch deshalb ist es beunruhigend, dass viele Jugendliche sich während der Schulzeit kaum oder gar nicht mit der Wirtschaft beschäftigen.



Das Planspiel ‚Sim Economy‘ soll Abhilfe schaffen. Durch spielerisches Lernen erlangen Schüler erste Einblicke in ökonomische Zusammenhänge. Diese Form des Unterrichts fördert nicht nur die Motivation, sondern ermöglicht auch ein schnelles und effektives Lernen.

Während des Planspiels schlüpfen die Schüler in verschiedene Rollen. Wirtschaftliches Denken und Handeln sind Voraussetzung für Erfolg im Spiel. Die Schüler werden mit alltäglichen Problemen, die Produktion, Verhandlungen und Wettbewerb betreffen, konfrontiert und müssen individuell Lösungen für auftretende Probleme finden.

So reagieren verschiedene Akteure ebenso wie in der realen Welt auf unterschiedliche Art und Weise auf neu auftretende Situationen.



Das Spiel



Das Planspiel ‚Sim Economy‘ hat Schüler der Oberstufe als Zielgruppe. Für einen reibungslosen Ablauf müssen mindestens 18 Schüler teilnehmen, wobei die Anzahl nach oben hin offen ist. Zur Simulation von vier Wirtschaftsjahren sollte mit circa drei Unterrichtsstunden geplant werden. Auch der Materialaufwand bleibt minimal. Lediglich einige Vordrucke müssen im Vorfeld kopiert werden. Die Schüler sollten lediglich Buntstifte und Scheren mitbringen.

Während des Spiels übernehmen die Schüler verschiedene Rollen.

Die **Arbeiter** unterstehen den Fabrikbesitzern und müssen in deren Auftrag Handys produzieren. Hierbei werden auf Papier vordruckte Handys ausgeschnitten, angemalt und mit einem Logo versehen. Mit ihrem Gehalt müssen die Arbeiter zunächst ihre Lebenshaltungskosten decken und haben anschlie-

ßend die Möglichkeit, zusätzlich Luxusgüter zu erwerben.

Die **Fabrikbesitzer** müssen Arbeiter so einsetzen und anleiten, dass die benötigte Menge von Handys produziert wird. Durch Verhandlungen mit Zwischenhändlern erhalten sie Informationen, die dazu verwendet werden, Mengen und Preise zu kalkulieren. Ihre Aufgabe besteht zudem darin sicherzustellen, dass anfallende Kosten wie Arbeitslöhne und Mieten gedeckt werden können. Auch die Qualitätskontrolle liegt im Aufgabengebiet der Fabrikbesitzer.

Die **Zwischenhändler** kaufen Handys bei den Fabrikanten ein, importieren sie nach Deutschland und verkaufen sie anschließend an die Handelsketten. Ihre wesentliche Aufgabe ist es, Verhandlungen zu führen, in welchen sie Informationen über Mengen und Preise sammeln, die wiederum zu Kalkulationszwecken verwendet werden. Auch die Zwischenhändler müssen sicherstellen, dass die anfallenden Kosten für den Einkauf und den Transport gedeckt werden.

Die **Handelsketten** kaufen die Menge an Handys, die sie glauben, an die Endkunden absetzen zu können, von den Zwischenhändlern ein. Sie reagieren als erste auf Marktveränderungen wie zum Beispiel Konjunkturschwankungen. Auch sie müssen Preise verlangen, die ihre Ausgaben decken, und versuchen, sich durch hohe Qualität, niedrige Preise oder auch Marketingmaßnahmen beim Endkunden gegenüber den Mitbewerbern auszuzeichnen.

Der Lehrer hat die Rolle des **Endkunden**. Dadurch kann er wesentlichen Einfluss auf Absatzmengen nehmen und so das Spiel in seinem Sinne beeinflussen.

Die Realität



Über 90% der Deutschen besitzen ein Mobiltelefon. Es existieren mehr Handys als Festnetzanschlüsse. Das zeigt, welchen Stellenwert Mobiltelefone in der deutschen Wirtschaft einnehmen.

Für eine möglichst realitätsnahe Gestaltung findet die Produktion in verschiedenen Ländern statt. So werden die unterschiedlichen Produktionsbedingungen in Billiglohnländern wie China auf der einen Seite und in Europa auf der anderen Seite deutlich.

Die Produktion in China ist wesentlich kostengünstiger u.a. aufgrund der geringeren Arbeitslöhne. Allerdings steht diesen Kosten größeres Qualitätsrisiko gegenüber.

Einen wesentlichen Unterschied können die Schüler auch bezüglich der Lebensbedingungen erkennen. Während die Lebenshaltungskosten in China wesentlich geringer sind als in Europa, bedeutet für

die Chinesen ein Fahrrad Luxus, während sich die Europäer ein neues Auto kaufen.

Auch auf die Zwischenhändler wirkt sich die Produktion in unterschiedlichen Ländern aus. Bei der Einfuhr aus China sind höhere Transportkosten und auch Zölle zu zahlen. Letztere entfallen bei Warenbewegungen innerhalb Europas, während sich die Transportkosten verringern.

Die Handelsketten letztendlich unterscheiden nicht zwischen Produkten aus China oder Europa, sondern machen ihre Entscheidung allein von den Preisen und der Qualität abhängig.

Die Ziele



Ziel des Planspiels ist es, einen Einblick in wirtschaftliche Zusammenhänge zu ermöglichen. Den Schüler werden Grundkonzepte wie Angebot und Nachfrage, Erfahrungskurveneffekte in der Produktion und Verhandlungen verdeutlicht.

Auf Basis dieser Verhandlungen müssen sie Mengen und Preise kalkulieren und auf Nachfrageschwankungen reagieren. So wird zudem ein Verständnis für verschiedene Arten von Wettbewerb, also mögliche Konkurrenzvorteile über den Preis bzw. die Qualität geschaffen.

Auch die Auswirkungen von Outsourcing durch die Produktion in verschiedenen Ländern werden beleuchtet. Vor- und Nachteile, die u.a. durch Arbeitslöhne, Zölle und Währungen bedingt sind, werden deutlich.

Ebenso hat das Spiel eine ethische Komponente. Die Fabrikanten müssen sicherstellen, dass die Arbeiter genügend Lohn erhalten, Streiks oder Demotivation wären die Folge. Zudem werden unterschiedliche Lebensbedingungen in Europa und Billiglohnländern deutlich. Da zu Beginn des Spieles keine Verbote herrschen, könnten die Schüler sogar als Arbeiter Schwarzarbeit betreiben oder als Zwischenhändler Wettbewerbsabsprachen treffen, um die Preis hoch zu halten.

Der Lehrer als Endkunde hat die Möglichkeit, das Spiel in ganz bestimmte Richtungen zu lenken. Es bestehen zahlreiche Ausgestaltungsmöglichkeiten. Konjunkturschwankungen, Importkontingente und Subventionen sind nur wenige mögliche Ereignisse, die der Lehrer beliebig wählen kann.

So ist es möglich, das Planspiel nicht nur einmal, sondern mehrere Male mit dem gleichen Kurs durchzuführen und immer wieder neue Lernfortschritte zu erzielen.

Das Team

Das SIFE-Team Münster besteht überwiegend aus Studenten der Wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster. SIFE steht für „Students In Free Enterprise“ und ist eine internationale Studenteninitiative, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, universitär gewonnenes Wissen durch Projektarbeit in der Praxis umzusetzen.

Für die Idee zum Planspiel wurde unser Team bereits mit dem HSBC Financial Literacy Grant ausgezeichnet. Dieser wird für besonders gute Projektideen, mit denen Schülern wirtschaftliche Grundkenntnisse möglichst eingehend vermittelt werden, verliehen.



Für weitere Fragen stehen wir gerne zur Verfügung!