

Nachbericht zum Planspiel Business Basics for school am 25. und 26.11.2024 am BBZ Hochwald

Sechs Teams und ein Ziel – ein Unternehmen so erfolgreich wie möglich zu führen

Schon seit vielen Jahren gehören Planspiele zum festen Unterrichtsangebot des BBZ Hochwald. Auch in diesem Jahr wurde das virtuelle Spiel „Business Basics for School“ in der Fachoberschule durchgeführt.

Nach der theoretischen Einführung ging es dann auch gleich in die erste Spielrunde (Periode). Zu Beginn des Planspiels fühlten sich manche Schüler*innen bisweilen einmal „überfordert“. Der theoretische Teil mit vielen betriebswirtschaftlichen Begriffen war zunächst eine Herausforderung. Dennoch wurden unterschiedliche Strategien ausprobiert. Zum Teil ging man sehr vorsichtig an die Aufgabenstellung heran, andere wiederum riskierten schon zu Beginn einiges in ihrer Preisgestaltung.

Doch schon nach der Auswertung und der Präsentation der ersten Spielrunde wurde den Schüler*innen klar, welche Auswirkungen ihre Entscheidungen als Unternehmensleitung hatten. Sie befanden sich im Wettbewerb und auch die Konkurrenzunternehmen wollten ihren Marktanteil verteidigen bzw. ausbauen.

In den weiteren Folgeperioden wurden Entscheidungen abwägender, zum Teil auch bewusster als in der ersten Periode getroffen. Insbesondere wurde stärker darauf geachtet, wie sich denn die Mitbewerber*innen in der Vergangenheit positioniert hatten. Risiken und Chancen wurden viel besser abgewogen und beachtet.

Der zweite Seminartag startete mit dem Marketingwettbewerb: Bei der Marketingaufgabe konnten die Teams neben ihrer eigenen Präsentation auch erleben, wie sich die anderen „Unternehmen“ präsentierten und den Marketingwettbewerb gestalteten.

Kreativ und motiviert haben alle Teams interessante Logos kreiert, Slogans gefunden und zum Teil super Präsentationen erstellt und auch konsistent und nachvollziehbar präsentiert.

Final konnte sich das Team 6 mit einer Mittelpreisstrategie durchsetzen, weil auch die Planungen fast durchgängig sehr schlüssig und die Entscheidungen wohlüberlegt waren.

Generell erfreulich ist auch die Tatsache, dass vier von sechs Teams mit unterschiedlichen Strategien ihr Unternehmen wirtschaftlich in den fünf gespielten Perioden positiv entwickeln konnten.

Kurzum: Schüler*innen und Coaches hatten viel Spaß.