



openair stgallen

Planspiel Wirtschaftskreislauf

am Beispiel Openair St.Gallen

Kurz und Knapp

Thema:	Wirtschaftskreislauf, Angebot und Nachfrage
Fach / Stufe:	Wirtschaft, Arbeit, Haushalt / Zyklus 3
Dauer:	90 Minuten
Anzahl:	8 bis 26 Personen
Material:	Rollenbeschreibungen, Arbeitsblätter Spiel, Übung Wirtschaftskreislauf, evtl. Verkleidungen, Glocke
Raum:	genügend Platz zur Verfügung stellen

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS.....	2
VORWORT.....	3
BILDNACHWEIS UND LITERATURANGABEN.....	3
LEHRPLANBEZUG.....	4
UNTERRICHTSABSICHTEN.....	4
HINWEISE.....	5
ZIELE.....	6
SPIELANLEITUNG.....	7
ROLLENBESCHREIBUNGEN.....	9
ARBEITSBLÄTTER SPIEL.....	13
EREIGNISKARTEN.....	20
ÜBUNG.....	22
LÖSUNG: ÜBUNG.....	24
VORLAGE WIRTSCHAFTSKREISLAUF.....	25
VORLAGE SPIELGELD.....	26

VORWORT

Bei Planspielen denkt man häufig an eine komplexe Lernmethode, welche mit viel Zeitaufwand für die Erarbeitung und Umsetzung verbunden ist. Im Rahmen dieser Masterarbeit wurde ein Simulationsspiel für die Oberstufe entworfen. Einerseits möchte die Arbeit einen Einblick verschaffen in den Lehrplan 21 und das Fach „*Wirtschaft, Arbeit, Haushalt*“ (WAH). Andererseits wurde eine Methodik gewählt, welche weniger häufig im Alltag der Volksschule eingesetzt wird. Obwohl es in beruflichen Weiterbildungen eine anerkannte Lehr- und Lernmethode ist. Der traditionelle Hauswirtschaftsunterricht wurde schon immer als Zeitraum genutzt, in dem Schülerinnen und Schüler selbstgesteuert und handlungsorientiert lernen können. Da das Fach WAH die Verschmelzung der Hauswirtschaft mit wirtschaftlichen Themen ist, wurde als Ergänzung bewusst eine handlungsorientierte Methode gewählt. Das Planspiel wurde in zwei Klassen ausgetestet. Es ist somit geeignet ohne aufwändige Anpassungen im Schulalltag eingesetzt zu werden.

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen Personen bedanken, die mich bei der Masterarbeit und der Erstellung dieses Planspiels unterstützt haben. Grosse Unterstützung erhielt ich von Herrn Nicolai Kozakiewicz als Hauptbetreuungsperson und Frau Ursi Bamert als Co-Betreuungsperson. Durch stetige konstruktive Rückmeldungen und kritische Fragen gaben sie mir wertvolle Hinweise für das Gelingen der Arbeit. Vielen Dank für die gute Zusammenarbeit und die Bemühungen! Für die Untersuchung möchte ich mich bei den Klassen 3a und 3c der Realschule Bürgli für ihr Engagement kurz vor den Sommerferien bedanken. Ebenfalls gilt mein Dank den Klassenlehrpersonen, die mir das Zeitgefäss in grosszügiger Weise zur Verfügung gestellt haben.

Dank auch allen Personen, die mir in zahlreichen Gesprächen viele hilfreiche Tipps geliefert haben und zur Fertigstellung der Arbeit beigetragen haben. Insbesondere möchte ich mich bei Romy Gasser bedanken, die viel Zeit in die Korrektur meiner Arbeit investiert haben.

Das Planspiel wurde im Rahmen der Ausbildung zur Lehrperson Sek I, phil. II, an der Pädagogischen Hochschule des Kantons St.Gallen entworfen und ist Teil der Masterarbeit.

St.Gallen, 2015
Alexandra Hitz

BILDNACHWEIS UND LITERATURANGABEN

Auf dem Titelbild und der Seite 21 ist das offizielle Logo der Unternehmung Openair St.Gallen AG. Dieses kann gemäss Unternehmung für die Arbeit genutzt werden. Alle übrigen Bilder sind ausschliesslich gemeinfrei von der Homepage www.pixabay.com. Das Spielgeld wurde von der Autorin, Alexandra Hitz, entworfen.

LEHRPLANBEZUG

Das Planspiel stützt sich auf nachfolgende Kompetenz aus dem Lehrplan 21:¹

WAH.2	<i>Märkte und Handel verstehen – über Geld nachdenken</i>
1.	<i>Die Schülerinnen und Schüler können Prinzipien der Marktwirtschaft aufzeigen.</i>
	Die Schülerinnen und Schüler ...
a	Orientierungspunkt (Kompetenzstufe erreichen bis Mitte 2. Oberstufe)
b	können einen einfachen Wirtschaftskreislauf an einem Beispiel konkretisieren (z.B. Pausenkiosk, Hofverkauf, Lebensmittelgeschäft) und das Zusammenspiel von Akteuren auf Märkten darstellen. ≡ Einfacher Wirtschaftskreislauf
c	können am Beispiel der Preisbildung das Zusammenspiel von Angebot und Nachfrage beschreiben. ≡ Angebot und Nachfrage

UNTERRICHTSABSICHTEN

„Planspiele sind ... komplex gemachte Rollenspiele.“ (Hilbert Meyer)

Das Planspiel soll die Marktwirtschaft vereinfacht darstellen. Dadurch sollen die Schülerinnen und Schüler die Funktionen des Wirtschaftskreislaufs mit dessen Akteuren und den Geld- und Güterströmen kennen und verstehen lernen. Die Ereigniskarten versuchen die realen Schwankungen der Marktwirtschaft zu simulieren. Im Vordergrund steht das selbstgesteuerte und handlungsorientierte Lernen der Schülerinnen und Schüler. Das Planspiel soll die Nachhaltigkeit der Fähigkeiten und Fertigkeiten, welche die Schülerinnen und Schüler erlernen, vertiefen. Die Lehrperson ist bewusst als Beobachter eingesetzt und kann bei den Gesprächen aktiv zuhören und bei Bedarf Beratung anbieten.

¹ D-EDK. (2015C). Natur, Mensch, Gesellschaft. Abgerufen am 07. 07. 2015 von http://projekt.lehrplan.ch/lehrplan/V5/ablage/FS1E_Fachbereich_NMG.pdf (S. 85)

Vorbereitung

Die Schülerinnen und Schüler sollten mit dem Thema Budgetplanung und mit dem Prozentrechnen vertraut sein. Die Begriffe Güter- und Geldströme, Merchandise, Angebot, Nachfrage und so weiter sollten den Schülerinnen und Schülern vorgängig erklärt werden. Teilweise ist es auch möglich diese im Verlauf des Spiels zu erklären.

Raummanagement

Tische werden im Raum verteilt. Der Bund, die Bank und die Band haben einen eigenen Tisch. Die Streetfood GmbH und das OASG, sowie Besucher/innen und Bereichsleiter/in teilen sich einen Tisch. Falls genügend Raum zur Verfügung steht, können auch alle an einem separaten Tisch sitzen. Die Tische sind angeordnet wie der schematische Wirtschaftskreislauf (siehe S. 33). Auf den Tischen müssen die Verkleidungen, Rollenbeschreibungen und Arbeitsblätter bereitliegen.

Tip: Für die Streetfood GmbH wäre es motivierend, wenn sie etwas verkaufen könnten. Dafür eignen sich beispielsweise Getränke, welche man schnell mixen kann (z. B. Mineralwasser, Sirup, Limetten, Pfefferminz).

Strategien

Zu Beginn müssen die Schülerinnen und Schüler eine Strategie für ihre Rolle festlegen. Da der Begriff Strategie weitläufig ist, ist es wichtig, im Plenum Ideen zu sammeln oder ihnen Möglichkeiten aufzuzeigen. Aufgepasst: Die Rollen sind verschieden und damit auch die jeweilige Strategie.

Nachfolgenden sind einige Ideen aufgelistet, sortiert nach den Akteuren:

Akteure	Staat	Unternehmungen
mögliche Strategien	<ul style="list-style-type: none"> keine Staatsverschuldung → Steuereinnahmen müssen grösser sein, als die Ausgaben Möglichst viel für das Allgemeinwohl investieren → glückliche Bürger arbeiten lieber und zahlen mehr Steuern 	<ul style="list-style-type: none"> Viel produzieren und dadurch die Möglichkeit geben günstige Produkte anzubieten. Wenige, dafür hochwertige Produkte anbieten und mit einem höheren Preis einen hohen Gewinn erzielen. Wenn ich kein Geld mehr habe, nehme ich einen Kredit auf.

Bank	Ausland	Haushalt
<ul style="list-style-type: none"> Möglichst viele Kredite geben und dadurch viel Zins kassieren. Mehr Zinsen einnehmen als ausgeben. Mehr Geld einnehmen von den Haushalten, damit die Kredite immer gedeckt werden. 	<ul style="list-style-type: none"> Möglichst viele CD's / Platten, Merchandiseartikel verkaufen → billige CD's / Platten und Merchandiseartikel anbieten. Gutes Produkt zu einem hohen Preis anbieten. Möglichst viele Zuschauer an das Konzert locken. 	<ul style="list-style-type: none"> Es wird nur ausgegeben, was eingenommen wird. Das OASG soll genossen werden und das Geld spielt keine Rolle. Das Geld wird auf der Bank deponiert.

Ablauf des Planspiels

Der Ablauf kann der Spielanleitung entnommen werden.

Nachbereitung

Als Nachbereitung wird eine Übung zur Verfügung gestellt, bei der die Güter- und Geldströme in einen Wirtschaftskreislauf einzuzichnen sind. Diese Übung dient zur Festigung der Lernziele. Weiter sollte das Spiel mit den Schülerinnen und Schülern besprochen werden. Dies im Bezug auf ihre Strategien und die Änderung die sie vornehmen würden. Strategien können grundsätzlich in die Bereiche ökologisch, ökonomisch und sozial eingeteilt werden. Zusätzlich sollten Verweise zu realen Situationen, die beispielsweise in Zeitungsberichten, Tagesschau Podcasts etc. diskutiert werden. Zu diesem Zeitpunkt wäre es möglich, das Thema Angebot und Nachfrage aufzugreifen.

ZIELE

Ziel des Planspiels ist es, nicht nur die Erweiterung der Sachkompetenz der Schülerinnen und Schüler, sondern auch das Erwerben zusätzlicher Kompetenzen. Die Zielsetzung aus dem Spiel beinhaltet:

Nr.	Lernziel
Schülerinnen und Schüler...	
LZ1	können Strategien entwickeln, formulieren und umsetzen.
LZ2	können Entscheidungen trotz Unsicherheit und Zeitdruck treffen.
LZ3	können Probleme analysieren, beurteilen und lösen.

Für das Planspiel wurden folgende inhaltliche Lernziele formuliert:

Nr.	Lernziel	Kompetenzstufe LP21
Schülerinnen und Schüler ...		
LZ4	können einen einfachen Wirtschaftskreislauf mit den verschiedenen Akteuren (Staat, Haushalte, Bank, Unternehmen, Ausland) aufzeichnen.	b
LZ5	können die Aufgaben der verschiedenen Akteure im Wirtschaftskreislauf erklären.	b
LZ6	kennen ihre persönliche Rolle(n) in der Wirtschaft und wissen was sie bewirken.	b
LZ7	können Kaufentscheidungen begründen.	WAH 3a
LZ8	können das Prinzip von Angebot und Nachfrage in eigenen Worten erklären.	c
LZ9	können die Gründe für Preisänderungen exemplarisch nachvollziehen und benennen.	c
LZ10	können wichtige wirtschaftliche Grundbegriffe verstehen. (Markt, Angebot, Anbieter, Nachfrage, Nachfrager)	b/c

Rollen

Spielleiter / Bund (2)

OASG (1-3)

Bereichsleiter/in (1-5)

Ausländische Band (1-5)

Streetfood GmbH(1-5)

Besucher (1-5)

Bankangestellter (1)

Akteure Wirtschaftskreislauf

→ Staat

→ Unternehmung

→ Haushalt

→ Ausland

→ Unternehmung

→ Haushalt

→ Bank

Einführung (Briefing)

Zu Beginn wird das Spiel erklärt und die Rollen verteilt. In dieser Phase ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler Fragen stellen, wenn sie Begriffe oder Aufgaben nicht verstehen. Im Plenum sollen Ideen für die möglichen Strategien gesammelt werden. Sobald alle Schülerinnen und Schüler das Arbeitsblatt mit ihrer persönlichen Strategie ausgefüllt haben beginnt das Spiel. Mehr Informationen können den Kapiteln ‚Hinweise‘ unter ‚Vorbereitung‘ entnommen werden. (Mögliche Strategien werden dort erläutert.)

Die Lehrperson sollte in dieser Phase nochmals auf die Aufgabe ‚Güter- und Geldströme einzeichnen‘ eingehen, damit die Schülerinnen und Schüler klare Vorstellungen haben, was sie einzeichnen. Das FlipChart oder Plakat kann an einem gut sichtbaren Ort aufgehängt werden.

Spieldurchführung (Simulationsphase)

Zu Beginn jeder Runde werden Löhne ausbezahlt und Steuern eingezogen. Eine Runde dauert 5 Minuten. Die Spieler können während der Spielzeit eigene Geschäfte abwickeln. Das bedeutet, dass sie Preisverhandlungen führen für den Kauf und Verkauf von Gütern oder Dienstleistungen. Ebenso werden die Gagen, Löhne usw. verhandelt. In jeder Runde sollten möglichst alle Aufgaben der jeweiligen Rolle ausgeführt werden.

Der/die Spielleiter/in (Bund) signalisiert mit einer Glocke, dass die 5-minütige Spielzeit vorbei ist. Nun haben die Spieler/innen Zeit ihren Budgetplan auszufüllen und die Güter- und Geldströme aus der vergangenen Runde einzuzeichnen. Sobald alle Spieler/innen ihre Arbeiten erledigt haben werden drei neue Ereigniskarten vorgelesen und mit der Glocke die nächste Spielrunde eingeläutet. Das Spiel beginnt und die Spieler/innen reagieren auf die Ereignisse, erfüllen ihre Aufgaben und führen Verhandlungen. Spätestens in der ersten Runde sollten eventuelle Unklarheiten geklärt werden.

Auswertung (Debriefing)

In der Auswertungsphase analysieren die Spieler ihre zu Beginn notierte Strategie. Sie notieren sich, wieso sie die Strategie verfolgt haben oder nicht und was sie für ein nächstes Mal anders machen würden. Am Schluss kommt man in der Gruppe zusammen und diskutiert über die gewonnenen Erkenntnisse. Zur Festigung des Wissens kann zusätzlich noch das Übungsblatt gelöst werden.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit seinem Geld gut zu wirtschaften und Gewinne zu erzielen. Gewinner des Spiels ist die Person, welche prozentual am meisten Gewinn gemacht hat.

Ausgangssituation

Die nachfolgende Tabelle zeigt auf, mit welchem Startkapital die jeweiligen Rollen starten. Die Bank verwaltet das Geld und verteilt zu Beginn die Startgelder.

Startkapital	500er	200er	100er	50er	20er	10er	5er	Total
OASG AG	2	2	2	5	5	5	10	2050
Streetfood GmbH	2	2	2	5	5	5	10	2050
Besucher/in	0	0	2	3	3	2	10	480
Bereichsleiter/in	0	0	2	3	3	2	10	480
Bund	10	5	5	5	5	5	10	6950
Band	0	1	2	2	2	5	10	640
Bank	verwaltet das Geld							

ROLLENBESCHREIBUNGEN

Bund (Spielleiter/in) → 2 Personen

Du bist eine Angestellte / ein Angestellter des Bundes in Bern. Du vertrittst somit die Interessen des Bundes bzw. des Volkes. Dies machst du, indem du Gesetze erlässt und vollziehst.

Damit du Geld ausgeben kannst, musst du Geld einziehen. Zu Geld kommst du durch Steuereinnahmen, welche du von den Unternehmungen und den Privathaushalten einziehst. Dadurch, dass sie dir Geld geben, erwartet das Volk von dir, dass du gewisse Aufgaben erfüllst (Beispielsweise der Unterhalt der Schweizer Strassen).



Aufgaben

- ✓ Behalte die Übersicht über das Spiel.
- ✓ Du stoppst die Zeit. Eine Runde dauert 5 Minuten. Zeige mit der Glocke den Beginn und das Ende der Spielzeit an.
- ✓ Nach jeder Runde gibst du den Spielerinnen und Spielern Zeit, ihren Budgetplan auszufüllen und die Geld- und Güterströme einzuzichnen. Danach liest du die drei Ereigniskarten laut vor!
- ✓ Du musst nach jeder Runde die Steuern einziehen. Zu Beginn betragen sie 20% des Einkommens. In den folgenden Runden bestimmst du den Prozentsatz selbst.
- ✓ Du hast die Möglichkeit an die Haushalte Sozialhilfe abzugeben oder Unternehmungen von der Steuerpflicht teilweise zu befreien.
- ✓ Du kannst neue Gesetze erlassen.
- ✓ Zeichne nach jeder Runde auf das FlipChart deine Geld- und Güterströme ein.

Besucher/in OpenAir St.Gallen

Du freust dich schon riesig auf das OpenAir St.Gallen und hast dein Ticket bereits im Vorverkauf gekauft. Du hast fleissig gespart, dass du am OpenAir genug Geld hast, um es für verschiedene Güter (Lebensmittel, Merchandise², Getränke) und Dienstleistungen (Akku laden...) auszugeben. An Geld kommst du, indem du in einer Firma arbeitest, die dir im Gegenzug einen Lohn zahlt.



Aufgaben

- ✓ Du bezahlst das Geld für das Ticket an das OpenAir St.Gallen.
- ✓ Damit du nicht verhungert oder verdurstet, kaufst du bei den Streetfood-Ständen Getränke und Essen ein.
- ✓ Vergiss nicht deine Steuern zu bezahlen. Dein Geld muss auch dafür reichen.
- ✓ Du erhältst einen Lohn. Dieser wird dir durch die Bank überwiesen.
- ✓ Du erhältst Zinsen von der Bank.
- ✓ Zeichne nach jeder Runde auf das FlipChart deine Geld- und Güterströme ein.

² Merchandise: Fanartikel

Ausland: Band

Du spielst zum ersten Mal am OpenAir St.Gallen und freust dich, an einem berühmten europäischen Festival aufzutreten. Du hast vor allem Interesse daran, dass die Leute deine Musik mögen und abfeiern. Trotzdem musstest du von Kanada anreisen und musst deinen Lebensunterhalt irgendwie bezahlen. Vom OpenAir St.Gallen erhältst du eine Gage. Zusätzlich hast du die Möglichkeit deine Fanartikel zu verkaufen. Die Einnahmen aus dem Verkauf gehören dir. Anders als die anderen musst du keine Steuern in der Schweiz bezahlen sondern nur in Kanada.



Aufgaben

- ✓ Du erhältst eine Gage vom OpenAir.
- ✓ Du verkaufst deine Merchandise Artikel. Den Preis kannst du selbst festsetzen.
- ✓ Obwohl du vom OpenAir verpflegt wirst, kannst du es nicht lassen und kaufst dir an den Streetfood-Ständen etwas.
- ✓ Wenn dir die Musik einer anderen Band gefällt, kannst du deren Platten oder CDs kaufen.
- ✓ Für deine Bühnenshow musst du Gegenstände und Geräte transportieren. Du zahlst einer Schweizer Transportunternehmung 50.- pro Runde für den gemieteten Lastwagen.
- ✓ Zeichne nach jeder Runde auf das FlipChart deine Geld- und Güterströme ein.

Verwaltungsrat OpenAir St.Gallen

Du bist im Verwaltungsrat der Unternehmung OpenAir St.Gallen AG. Dein Ziel ist es, ein unvergessliches OpenAir St.Gallen auf die Beine zustellen und einen höchstmöglichen Gewinn zu erzielen. Du bietest eine Dienstleistung an, für welche die Besucher Eintritt bezahlen. Damit man Besucher anlockt, muss man investieren und das bedeutet Geld ausgeben. Als Aktiengesellschaft musst du dem Bund Steuern bezahlen.



Aufgaben:

- ✓ Du zahlst einen Lohn an deine Ressortleiter/in. Den Lohn kannst du selbst bestimmen.
- ✓ Du zahlst eine Gage an die Band. Die Höhe der Gage musst du durch Verhandlungen mit der Band festlegen.
- ✓ Du erhältst die Einnahmen aus dem Ticketverkauf.
- ✓ Die Streetfood-Stände müssen dir eine Standgebühr bezahlen.
- ✓ Du zahlst Steuern.
- ✓ Du erhältst von der Bank Zinsen.
- ✓ Du erhältst Sponsoring von der Bank.
- ✓ Du kannst von der Bank einen Kredit aufnehmen → Vergiss nicht die Zinsen zu zahlen.
- ✓ Zeichne nach jeder Runde auf das FlipChart deine Geld- und Güterströme ein.

Bankangestellte/r

Du arbeitest für eine Bank. Die Bank ist Sponsoring-Partner vom OpenAir St.Gallen. Als Gegenleistung hat es nur Bankomaten deiner Bank auf dem Gelände. Auch als Bank hat man Einnahmen und Ausgaben. Privatpersonen können ihr Geld auf die Bank bringen und erhalten dafür einen Zins. Die Bank nimmt das Geld und vergibt damit Kredite an Unternehmungen, welche wiederum einen Zins bezahlen müssen. Als cleverer Bankangestellte/r weisst du natürlich, dass die Zinsen, die du auszahlst, kleiner sein sollten, als die Zinsen, die du einnimmst. Denn nur so erzielst du einen Gewinn.



Aufgaben

- ✓ Du sponserst das OpenAir. Wie viel du sponserst, kannst du durch Verhandlungen mit dem OASG herausfinden.
- ✓ Du erhältst Zinsen.
- ✓ Du zahlst Zinsen aus.
- ✓ Du vergibst Kredite.
- ✓ Du verwaltest das Geld. Löhne von nicht anwesenden Unternehmungen und sonstige einmalige Auszahlungen, welche durch die Ereigniskarten dargelegt werden, zahlst du aus. Dies wirkt sich nicht auf deinem Budgetplan aus.
- ✓ Zeichne nach jeder Runde auf das FlipChart deine Geld- und Güterströme ein.

Bereichsleiter/in (Sicherheit, Gelände, Food, Cashless Payment³...)

Als Ressortleiter/in bist du angestellt von der OpenAir St.Gallen AG. Du führst die Ressortleiter und alle freiwilligen Helfer. Für deine Arbeit wirst du entlohnt. Dein Geld hast du auf der Bank. Obwohl du am OpenAir keinen Eintritt und keine Verpflegung brauchst, gibst du deinen Kolleginnen oder Kollegen gerne mal ein Bier an den Streetfood-Ständen aus. Und was du dringend brauchst ist die neue CD/Platte oder ein T-Shirt deiner Lieblingsband.



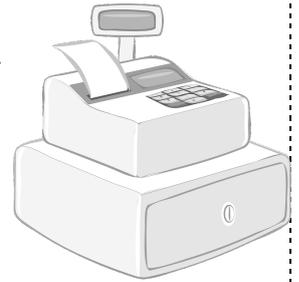
Aufgaben

- ✓ Du erhältst einen Lohn.
- ✓ Du kaufst Merchandise von der Band.
- ✓ Du bezahlst Steuern.
- ✓ Du könntest an den Streetfood-Ständen einkaufen
- ✓ Du erhältst Zinsen von der Bank.
- ✓ Zeichne nach jeder Runde auf das FlipChart deine Geld- und Güterströme ein

³Cashless Payment: bargeldloses Zahlen

Streetfood GmbH Besitzer/in

Du führst das Unternehmen Streetfood GmbH. Du bist verantwortlich für die Verpflegung der Besucherinnen und Besucher. Dein Ziel ist es möglichst viele Getränke und viel Essen zu verkaufen, damit du deinen Gewinn steigern kannst. Du musst aber auch Steuern abführen und deinen Angestellten einen Lohn bezahlen. Nun ist die Frage, was bietest du an?



Aufgaben

- ✓ Du zahlst Löhne.
- ✓ Du zahlst Steuern.
- ✓ Du kannst einen Kredit aufnehmen. → Vergiss aber nicht die Zinsen zu berechnen.
- ✓ Du erhältst Zinsen.
- ✓ Du kaufst Merchandise Artikel vom OpenAir und von der Band.
- ✓ Falls mehrere Streetfood Unternehmen tätig sind, kaufst du ab und zu auch dort ein. Man muss ja wissen was die Konkurrenz macht.
- ✓ Zeichne nach jeder Runde auf das FlipChart deine Geld- und Güterströme ein.

Bund (Spielleiter)

Vor dem Spiel

Überlege dir eine Strategie für das Spiel, damit du alle deine Ausgaben decken kannst.

Beantworte die Fragen: Wie gehe ich mit meinem Geld um? Wie nehme ich Geld ein? Wie gebe ich mein Geld aus?

Während dem Spiel

Fülle den Budgetplan fortlaufend aus.

Budgetplan	Vor dem Spiel	1	2	3	4	5	6	7
Einnahmen								
Steuern von Privatpersonen								
Steuern von Unternehmungen								
Sonstige Einnahmen								
Ausgaben								
Investitionen								
Sonstige Ausgaben								
Total								

Nach dem Spiel

1. Würdest du deine Strategie ändern? Wieso, wieso nicht?
2. Was hast du aus dem Spiel gelernt? Was würdest du für ein nächstes Mal ändern?

Besucher/in OASG

Vor dem Spiel

Überlege dir eine Strategie für das Spiel damit du einen hohen Gewinn erzielst. Beantworte die Fragen: Wie gehe ich mit meinem Geld um? Wie nehme ich Geld ein? Wie gebe ich mein Geld aus?

Während dem Spiel

Fülle den Budgetplan fortlaufend aus.

<i>Budgetplan</i>	<i>Vor dem Spiel</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
Einnahmen								
Lohn								
Zinsen								
Sonstige Einnahmen								
Ausgaben								
Steuern								
Tickets								
Verpflegung								
Sonstige Ausgaben								
Total								

Nach dem Spiel

1. Würdest du deine Strategie ändern? Wieso, wieso nicht?
2. Was hast du aus dem Spiel gelernt? Was würdest du für ein nächstes Mal ändern?

Band (Ausland)

Vor dem Spiel

Überlege dir eine Strategie für das Spiel damit du einen hohen Gewinn erzielst.

Beantworte die Fragen: Wie gehe ich mit meinem Geld um? Wie nehme ich Geld ein? Wie gebe ich mein Geld aus?

Während dem Spiel

Fülle den Budgetplan fortlaufend aus.

<i>Budgetplan</i>	<i>Vor dem Spiel</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
Einnahmen								
Gage								
Verkauf Merchandise								
Sonstige Einnahmen								
Ausgaben								
Verpflegung								
Sonstige Ausgaben								
Total								

Nach dem Spiel

1. Würdest du deine Strategie ändern? Wieso, wieso nicht?
2. Was hast du aus dem Spiel gelernt? Was würdest du für ein nächstes Mal ändern?

Verwaltungsrat OASG

Vor dem Spiel

Überlege dir eine Strategie für das Spiel damit du einen hohen Gewinn erzielst. Beantworte die Fragen: Wie gehe ich mit meinem Geld um? Wie nehme ich Geld ein? Wie gebe ich mein Geld aus?

Während dem Spiel

Fülle den Budgetplan fortlaufend aus.

Budgetplan	Vor dem Spiel	1	2	3	4	5	6	7
Einnahmen								
Ticketverkauf								
Standgebühren								
Kredite								
Zinsen								
Sponsoring								
Sonstige Einnahmen								
Ausgaben								
Gagen, Löhne								
Steuern								
Sonstige Ausgaben								
Total								

Nach dem Spiel

1. Würdest du deine Strategie ändern? Wieso, wieso nicht?
2. Was hast du aus dem Spiel gelernt? Was würdest du für ein nächstes Mal ändern?

Bankangestellter

Vor dem Spiel

Überlege dir eine Strategie für das Spiel damit du einen hohen Gewinn erzielst. Beantworte die Fragen: Wie gehe ich mit meinem Geld um? Wie nehme ich Geld ein? Wie gebe ich mein Geld aus?

Während dem Spiel

Fülle den Budgetplan fortlaufend aus.

Budgetplan	Vor dem Spiel	1	2	3	4	5	6	7
Einnahmen								
Spargelder								
Zinsen								
Sonstige Einnahmen								
Ausgaben								
Sponsoring								
Zinsen								
Kredite								
Sonstige Ausgaben								
Total								

Nach dem Spiel

1. Würdest du deine Strategie ändern? Wieso, wieso nicht?
2. Was hast du aus dem Spiel gelernt? Was würdest du für ein nächstes Mal ändern?

BEREICHSLEITER/IN OASG

Vor dem Spiel

Überlege dir eine Strategie für das Spiel damit du einen hohen Gewinn erzielst. Beantworte die Fragen: Wie gehe ich mit meinem Geld um? Wie nehme ich Geld ein? Wie gebe ich mein Geld aus?

Während dem Spiel

Fülle den Budgetplan fortlaufend aus.

Budgetplan	Vor dem Spiel	1	2	3	4	5	6	7
Einnahmen								
Lohn								
Zinsen								
Sonstige Einnahmen								
Ausgaben								
Merchandise								
Verpflegung								
Steuern								
Sonstige Ausgaben								
Total								

Nach dem Spiel

1. Würdest du deine Strategie ändern? Wieso, wieso nicht?
2. Was hast du aus dem Spiel gelernt? Was würdest du für ein nächstes Mal ändern?

Streetfood GMBH Besitzer/in

Vor dem Spiel

Überlege dir eine Strategie für das Spiel damit du einen hohen Gewinn erzielst. Beantworte die Fragen: Wie gehe ich mit meinem Geld um? Wie nehme ich Geld ein? Wie gebe ich mein Geld aus?

Während dem Spiel

Fülle den Budgetplan fortlaufend aus.

Budgetplan	Vor dem Spiel	1	2	3	4	5	6	7
Einnahmen								
Kredite								
Einnahmen Verkauf								
Sonstige Einnahmen								
Ausgaben								
Lohn								
Steuern								
Zinsen								
Sonstige Ausgaben								
Total								

Nach dem Spiel

1. Würdest du deine Strategie ändern? Wieso, wieso nicht?
2. Was hast du aus dem Spiel gelernt? Was würdest du für ein nächstes Mal ändern?

EREIGNISKARTEN

1 OASG kauft bei der Firma Switch AG ihre Merchandise T-Shirts für 100.-.	2 Die Marktstände müssen 100.- Standgebühren ans OASG zahlen.	3 Der Bund senkt die Steuern.
4 Die Angestellten der Streetfood GmbH streiken. Sie fordern mehr Lohn von der Unternehmung.	5 Der Staat verlangt Umweltabgaben. Alle Unternehmen müssen 150.- abgeben.	6 Die Bank muss die Zinsen senken.
7 Der Bund erlässt ein neues Gesetz.	8 Durch ein Unwetter im Frühling ist die Ernte für Getreide schlecht ausgefallen. Die Pasta die bis anhin 8.- gekostet hat, muss jetzt für 12.- verkauft werden.	9 Es ist sehr heiss am OASG. Wie könnte ich mich erfrischen?
10 Der Merchandise-Stand der Band läuft gut. Sie erhält 100.-.	11 Die Besucher am OASG haben Hunger und Durst und kaufen sich, was sie benötigen, vor Ort.	12 Das OASG ist sehr froh, dass der Bund die Strasse ins Sittertobel saniert. Der Bund investiert 800.-.
13 Das OASG hat zu wenige flüssige Mittel, es nimmt einen Kredit bei der Bank auf.	14 Zinsen sind fällig!	15 Das Reinigungsunternehmen Pollux AG putzt die Toiletten rund um die Uhr an den Festivaltagen. OASG zahlt eine Vorauszahlung von 200.-.
16 Der Bund erhöht die Steuern.	17 Die Bank muss die Zinsen erhöhen.	18 Die Angestellten freuen sich, die erste Hälfte des 13. Monatslohns wird ausbezahlt. Alle bekommen einen halben Lohn.
19 Die E-Gitarre der Band ist kaputt, darum müssen sie für 200.- eine neue kaufen.	20 Es regnet! Alle, die angestellt sind, kaufen sich Gummistiefel für 20.-. Auch die Band möchte trockene Füsse.	21 Die Nachfrage nach warmen Menüs sinkt.
22 Die Besucher/in gewinnt an einem Wettbewerb 200.-.	23 Die Band verschenkt bei einem Wettbewerb CD's und Shirts. Sie muss 50.- abgeben.	24 Die Besucher/in lädt ihre Freunde auf eine Runde Bier ein. Es kostet 20.-.

25 Es stürmt und das Zelt der Besucherin / des Besuchers zerreisst. Sie / Er kauft im Athleticum ein neues für 50.-.	26 Der Erdölpreis sinkt stark. Das bedeutet das OASG muss weniger für die benötigte Energie bezahlen. Es erhält 200.-.	27 Der Chef vom Hallenstadion Zürich hat das Konzert der Band gesehen und ist begeistert. Nun engagiert er sie und macht eine Anzahlung von 100.-.
28 Der Bereichsleiter erhält für sein Engagement einen Bonus von 100.-.	29 Die Nachfrage nach Verpflegung ist gross. Die Streetfood GmbH muss nochmals für 200.- einkaufen.	30 Der Bund investiert in Unternehmen. Sie erhalten je 100.-.
31 Der Bereichsleiter / die Bereichsleiterin arbeitet Teilzeit 10% in einem Büro. Der Lohn von 100.- wurde gerade überwiesen.	32 Am Sonntagabend des OASG ist das WM-Finale. Darum überträgt ihr das Finale auf einer Grossleinwand. Die kostet 350.-.	33 Der Besucher / die Besucherin hat eine Familie, für ihre/seine zwei Kinder erhält er/sie eine Kinderzulage von je 100.-.
34 Der Bereichsleiter / Die Bereichsleiterin macht Überstunden. Das OASG zahlt die 200.- aus.	35 OASG muss der Werbefirma 1000.- bezahlen.	36 Das OASG erhält die Einnahmen des Ticketverkaufs vom Freitag. Es sind 500.-.
37 Die Tiefkühlanlage für die Glace ist kaputt und alle Glaces sind geschmolzen. Streetfood GmbH muss 100.- abschreiben und 150.- bezahlen für die Reparatur.	38 Unternehmungen und Angestellte müssen 2% ihres Einkommens der AHV abgeben.	39 Die Band hat ihren Flug verpasst und muss eine weitere Nacht im Hotel bezahlen. Die kostet 100.-.
40 Die Nachfrage an Süssgetränken steigt.	41 Die verschlammten Wege des Geländes müssen mit Brettern abgedeckt werden. Das kostet das OASG 150.-.	42 Die VBSG Busse sind völlig verdreckt. VBSG verlangt eine Entschädigung in der Höhe von 250.-.
43 Es müssen 10% Steuern nachbezahlt werden vom letzten Jahr.	44 Da die ersten Besucher für das OASG bereits 2 Tage im voraus anstehen, muss das OASG die Sicherheitsfirma länger anstellen. Das gibt Mehrkosten von 250.-.	45 Die Besucherin / Der Besucher möchte noch ein Souvenir am OASG Merchandise-Stand kaufen. Es kostet 50.-.
46 Die Besucherin / der Besucher möchte das Ticket auf VIP upgraden. Der Aufpreis kostet 100.-.	47	48

Kurzbeschreibung Unternehmung

„Seit 1977 ist das OpenAir St.Gallen (OASG) mit seiner Lage in einem Naturschutzgebiet in Stadtnähe, einem Programm mit vielen Trendsettern und dem treuen Publikum in der europäischen Festivalszene einzigartig und unverwechselbar. Es ist weit über die Landesgrenzen hinaus als erstklassig organisiertes und hervorragend besetztes Festival bekannt und genießt grosse Beliebtheit beim Publikum wie auch bei den Künstlern. Seit über drei Jahrzehnten bewahrt sich das OpenAir St.Gallen seine Position als unabhängiges Festival und steht im permanenten Dialog mit dem Publikum, um Bedürfnisse und Anregungen aus erster Hand aufzunehmen und umzusetzen. Das Festival ist als temporäre Kleinstadt in einer unberührten Landschaft mit konkreten Massnahmen ein Beispiel für echte Nachhaltigkeit und setzt Massstäbe in Sachen Ökologie, Transparenz und Kommunikation. Mit offener Information, solider Planung und der Finanzierung aus eigener Kraft verfügt das OpenAir St.Gallen über ein sicheres, langfristig bestehendes Fundament und ist in der Region bei Partnern und Lieferanten tief verankert.“³



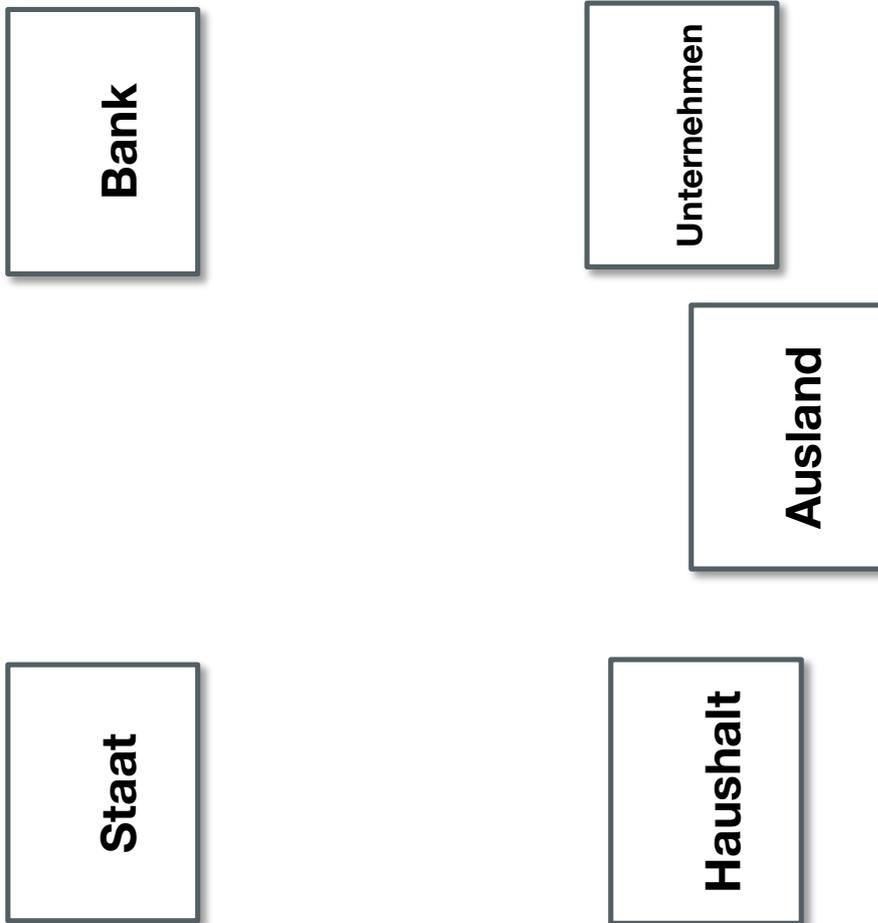
Ereignisse

1. OASG kauft bei der Firma Switch AG ihre Merchandise T-Shirts.
2. Die Marktstände müssen Standgebühren ans OASG zahlen.
3. Ausländische Marktstände müssen für ihre Produkte Zollgebühren zahlen.
4. Die Besucher kaufen ihre Tickets bereits im Vorverkauf.
5. Das OASG verwaltet sein Geld auf der Raiffeisenbank.
6. Die Raiffeisenbank zahlt dem OASG jährlich Zinsen.
7. Das OASG beschäftigt 19 Bereichsleiter, 75 Ressortleiter und ca. 3200 freiwillige Helfer.
8. Die Bereichs- und Ressortleiter bringen ihren Lohn auf die Bank.
9. Die Bank zahlt jährlich Zinsen.
10. Das OASG engagiert viele Bands aus dem Ausland, welche eine Gage erhalten.
11. Die Besucher am OASG haben Hunger und Durst und kaufen sich, was sie benötigen, vor Ort.
12. Das OASG ist sehr froh, dass der Bund die Strasse ins Sittertobel saniert.
13. Das OASG hat zu wenige flüssige Mittel. Es beantragt einen Kredit von der Raiffeisenbank.
14. Der Kredit ist nicht gratis für das OASG, wie ein Unternehmen, muss es diesen verzinsen.
15. Das Reinigungsunternehmen Pollux AG putzt an den Festivaltagen die Toiletten rund um die Uhr.
16. Steuern müssen alle entrichten, das OASG, die Angestellten, das Führungspersonal und genauso die Bank.

³Abgerufen am 19. 08. 2015 unter <http://www.openairsg.ch/ueber-uns/>

Auftrag 1

Die Hauptakteure (-teilnehmer) der Wirtschaft sind die Haushalte, die Unternehmen, der Staat und die Banken. Zwischen ihnen fließt Geld (Geldstrom), es werden Güter produziert und Dienstleistungen erbracht (Güterstrom). Lese die Ereignisse auf dem AB1 durch und zeichne die jeweiligen Güter- (blau) und Geldströme (grün) ein.



Auftrag 2

Wo hat es noch keine Pfeile? Überlege dir ein Ereignis, das diese Geld- bzw. Güterströme auslöst und notiere es.

.....

.....

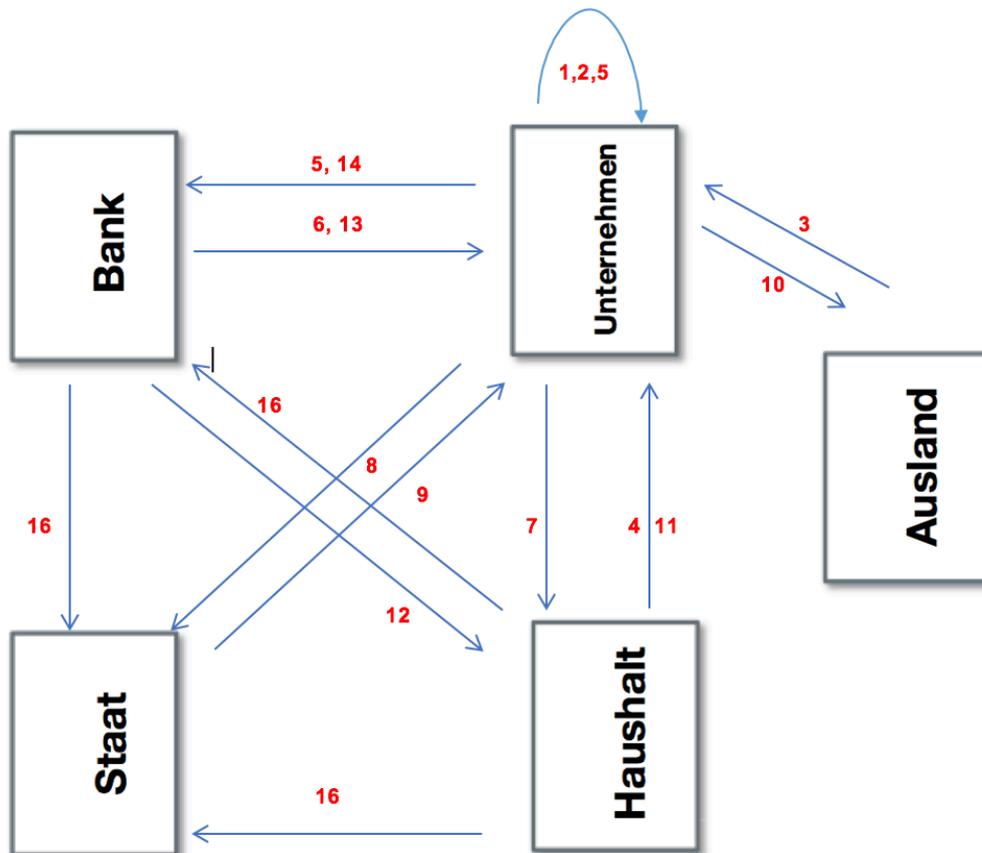
.....

.....

.....

Auftrag 1

Die Hauptakteure (-teilnehmer) der Wirtschaft sind die Haushalte, die Unternehmen, der Staat und die Banken. Zwischen ihnen fließt Geld (Geldstrom), es werden Güter produziert und Dienstleistungen erbracht (Güterstrom). Lese die Ereignisse auf dem AB1 durch und zeichne die jeweiligen Güter- (blau) und Geldströme (grün) ein.



Auftrag 2

Wo hat es noch keine Pfeile? Überlege dir ein Ereignis, das dieser Geld- bzw. Güterstrom auslöst und notiere es.

Fehlende Pfeile:

- Staat zu Haushalt → Sozialhilfe, Bewirtschaftung der Kinderspielplätze
- Staat zu Bank → keine Verbindung, Staat ist unabhängig und führt Schweizerische Nationalbank (SNB)
- Haushalt zu Ausland → Schweizer/in geht nach Konstanz shoppen
- Ausland zu Haushalt → Schweizer/in gewinnt im deutschen Lotto

VORLAGE WIRTSCHAFTSKREISLAUF

Bank
(Bankangestellte/r)

Unternehmen
(OASG AG, Street-
food GmbH)

Ausland
(Band)

Staat
(Bund)

Haushalt
(Bereichsleiter/in,
Besucher/in)

VORLAGE SPIELGELD







