

Wo kann *realbusiness* bezogen werden?

Das Planspielpaket *realbusiness* beinhaltet die Planspielsoftware mit den Schwierigkeitsstufen Basic, Advanced und Expert, ein Spielleiterhandbuch sowie die digitalen Teilnehmerhandbücher und Spielstartinfos. Die Lizenzlaufzeit beträgt zwei Jahre und berechtigt zur uneingeschränkten Nutzung – auch mit mehreren Klassen – an einer Schule. Realschulen und Wirtschaftsschulen können das Planspielpaket für 198,00 Euro bestellen.

Spielleiterschulungen für Lehrkräfte werden regelmäßig angeboten. Informiert werden Sie hierüber durch die Homepage www.realbusiness.eu, die Arbeitskreise *SCHULEWIRTSCHAFT* sowie über die Datenbank FIBS – Fortbildung in Bayerischen Schulen.

Haben Sie Fragen zu *realbusiness*?

Für weitere Infos und Bestellungen wenden Sie sich an:

Thomas Schweigler
Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V.
Wirtschaft im Dialog – Ökonomische Bildung
Infanteriestraße 8
80797 München

Telefon: 089 44108-160
E-Mail: schweigler.thomas@bbw.de
www.realbusiness.eu



Basic

Advanced

Expert

real**business**®

Wie im **wirklichen** Wirtschaftsleben.

Projektträger:



Förderer:



Das Unternehmensplanspiel

real**business**®

Die neue Herausforderung
für alle Realschüler
und Wirtschaftsschüler

www.realbusiness.eu

realbusiness – das Unternehmensplanspiel für Realschulen und Wirtschaftsschulen

Wirtschaft ist spannend und brandaktuell! Wer frühzeitig erfährt, was sich hinter den Begriffen Gewinn, Bilanz, Marketing oder Unternehmensimage verbirgt, kann besser einschätzen, worauf es ankommt.

Das neue Unternehmensplanspiel *realbusiness*, entwickelt vom Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V., vermittelt praxisnah und fundiert lehrplanorientiertes Wirtschaftswissen und schulfachübergreifende Schlüsselkompetenzen.

Die Software verfügt wahlweise über drei Schwierigkeitsgrade mit unterschiedlichen Anforderungen für die 8.-10. Jahrgangsstufe und ist leicht zu bedienen.

Neu!



Wie funktioniert realbusiness?

Das computergestützte Planspiel behandelt alle Unternehmensbereiche von der Fertigung über Einkauf, Personalplanung, Forschung und Entwicklung, bis hin zu Marketing und Vertrieb. Im Team schlüpfen die Schüler in die Rolle von Geschäftsführern einer produzierenden, mittelständischen Firma und verkaufen ein Konsumgut in direktem Wettbewerb mit anderen Marktanbietern. Sie treffen dabei Entscheidungen zur Unternehmensstrategie, Produktions-, Beschaffungs-, Absatz-, Personal- und Finanzplanung.

Die Schüler lernen im Team:

- die Situation eines produzierenden Unternehmens in einem Marktumfeld zu verstehen
- analytisch, strategisch und dynamisch vorzugehen:
 - > (Situations-) Analyse
 - > Entscheidungsfindung und -planung
 - > Umsetzung, Erfolgskontrolle und Reaktion
- betriebswirtschaftliches Wissen anzuwenden.

Was ist das Besondere an realbusiness?

Ob LCD-Fernseher, MP3-Player, Snowboards, Speiseeis oder Fußballer: Bei *realbusiness* entscheidet die Klasse, welches Produkt sie herstellt. Hierfür stehen zahlreiche Szenarien zur Verfügung. Sie basieren auf einer Recherche des am realen Markt befindlichen Produkts, der Branche und des Marktumfeldes: Wie im **wirklichen** Wirtschaftsleben!

Neben dem betriebswirtschaftlichen Ergebnis ist das Unternehmensimage erfolgsentscheidend. Durch strategische Überlegungen – etwa in ökologische Produktionsweisen oder die Arbeitsplatzsicherung zu investieren, freiwillige Sozialeistungen einzuführen oder Auszubildende einzustellen – werden sich die Schüler ihrer ökonomischen, ökologischen und sozialen Verantwortung als Unternehmer bewusst. Sie erkennen ihren Einfluss als Unternehmer auf Gesellschaft und Umwelt und lernen, entsprechend zu agieren.



Wie wird realbusiness eingesetzt?

Die Lehrkraft wird zum Spielleiter geschult und setzt *realbusiness* unterrichtsbegleitend in der Schule oder auch als Block, z.B. in einem Partnerunternehmen, ein. Ein PC sowie ein Drucker werden hierfür als Mindestausstattung benötigt.

Zwei Varianten der Durchführung garantieren räumliche und zeitliche Flexibilität:

- die Teilnehmer spielen in Papierform
- die Teilnehmer spielen mit einer Spielersoftware an eigenen PCs – in der Schule oder zu Hause.

Den Schülern steht eine kurze Spielstartinfo zum schnellen Einstieg in *realbusiness* sowie ein Teilnehmerhandbuch zur Verfügung. Die Durchführung von vier Spielrunden nimmt ca. drei Doppelstunden in Anspruch.

Welche Ziele verfolgt realbusiness?

- Praxisnahe Vermittlung von grundlegenden bis tiefgehenden betriebswirtschaftlichen Kenntnissen.
- Sensibilisierung für die unternehmerische Herausforderung zwischen Ökonomie, Ökologie und sozialer Verantwortung.
- Vermittlung eines Verständnisses für wirtschaftliche Entscheidungen.
- Förderung des Interesses an wirtschaftlichen Zusammenhängen und Problemstellungen.
- Vermittlung von Schlüsselkompetenzen wie Teamfähigkeit, Kommunikations- und Handlungsfähigkeit.