

# WIWAG – unterrichtsbegleitend?

Workshop auf dem Wirtschaftslehretag  
Hamburg, 5. November 2019

Christof Döhren

Fragen & Kontakt:  
[info@planspielen.de](mailto:info@planspielen.de)



# Christof Döhren

♟ Jahrgang `72

♟ aus 

♟ §§§ in Passau ...

♟ Südafrika, Syrien

♟ IT-Trainings und Planspiele seit 1994



SAG  
SAGA

Swiss Austrian German  
Simulation and Gaming  
Association



WIKIPEDIA  
Die freie Enzyklopädie

# SAGSA... was?

## www.sagsaga.org



WIKIPEDIA  
Die freie Enzyklopädie

Die **SAGSAGA** ist ein **Fachverband** zur Förderung der Planspielmethode im deutschsprachigen Raum. Der eingetragene Verein versteht sich als interdisziplinäres Netzwerk von Menschen, die sich für **Planspiele** und weitere erfahrungsorientierte Lern- und Lehrformen interessieren.

### Inhaltsverzeichnis [Verbergen]

- 1 Name
- 2 Zielsetzung
- 3 Verbandstruktur
- 4 Veranstaltungen und Initiativen
  - 4.1 Netzwerktreffen
  - 4.2 Europäisches Planspielforum
  - 4.3 Deutscher Planspielpreis
  - 4.4 Internationaler Planspielpreis
  - 4.5 ISAGA-Konferenz
- 5 Weblinks
- 6 Einzelnachweise

-  Netzwerktreffen
-  Internationaler Planspieltag  
15. November 2019
-  Weiterbildung  
Debriefing-Werkstatt  
17. Januar 2020, Fellbach
-  Europäisches Planspielforum
-  Deutscher Planspielpreis
-  „learning community“

### ↑ Name

Der Vereinsname SAGSAGA (Lautschrift [zagza.ga](http://zagza.ga)) und seine Abkürzung **Simulation And Gaming As** (kurz S&G) ist die im angelsächsischen Raum weit verbreitete Bezeichnung für die im angelsächsischen Raum wird international von mehreren Verbänden verwendet, die sich mit der Planspielmethode beschäftigen und mit denen die SAGSAGA kooperiert. Dazu gehören neben dem internationalen Planspiel-Fachverband **ISAGA** (*International Simulation And Gaming Association*) Vereinigungen wie SAGANet (*Simulation and Gaming Association – The Netherlands*, Niederlande), NASAGA (*North American Simulation and Gaming Association*,

**SAGSAGA e. V.**  
 (Swiss Austrian German Simulation and Gaming Association)



Swiss Austrian German  
Simulation and Gaming  
Association

<b>Rechtsform</b>	eingetragener Verein
<b>Gründung</b>	November 2001 München
<b>Hauptsitz</b>	Stuttgart
<b>Arbeitsbereich</b>	Gesellschaft für Planspiele in Deutschland, Österreich und der Schweiz e. V.
<b>Arbeitsbereich</b>	<b>Fachverband für Planspiele</b>
<b>Arbeitsraum</b>	Deutschland, Österreich, Schweiz
<b>Vorsitz</b>	Eric Treske
<b>Geschäftsführung</b>	Meike Nicolaus
<b>Mitglieder</b>	237

# Fahrplan für den Workshop:



WIWAG  
unterrichts-  
begleitend:

Beispiele

Vorteile &  
Nachteile

Kennenlernen /  
Aufstellungen:  
Wer ist da?

Erfahrungen mit  
WIWAG?

2-er Teams  
→ Gruppen  
→ Plenum

Erfolgsrezepte

Wünsche

# WIWAG als Wirtschaftswoche

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Einführung / Orga Einführung WIWAG  Außenwelt  Einarbeiten in die Funktionen	Finanzen  Auswertung 11. Geschäftsjahr Analyse	Personal  Auswertung 12. Geschäftsjahr Analyse	Auswertung 13. Geschäftsjahr Analyse  Prozesse  Entscheidungen 14. Geschäftsjahr	Auswertung 15. Geschäftsjahr  Vorbereitung der Hauptversamm- lungen
Kunden / Marketing  Ausgangslage  Entscheidungen 11. Geschäftsjahr	Strategie  Entscheidungen 12. Geschäftsjahr	Betriebsbesich- tigung  Entscheidungen 13. Geschäftsjahr	Auswertung 14. Geschäftsjahr Analyse  Vertiefung freies Thema  Entscheidungen 15. Geschäftsjahr	Hauptversamm- lungen  Auswertung und Evaluation

Plenum / Spielleitung

Plenum / Infoblöcke

Gruppenarbeit

Simulation / Rollenspiel

# WIWAG unterrichtsbegleitend

-  Malte Plambeck: Februar – Sommerferien, 12 Doppelstunden
-  Pflichtkurs der Oberstufe
-  1 DS: Produkt, Prototyp basteln
-  1 DS: Cockpit, Funktionsbereiche, Einarbeitung, CEOs wählen ihr Team per Stärken-Analyse der „Bewerber“
-  1 DS: WIWAG-Einführung, Szenario, weitere DS für Begriffe ...
-  Strategiefestlegung = Hausaufgabe
-  Spielrunden je 1 DS, inkl. Budgetierung. → Budgetergebnisse per E-Mail / Intranet an CEOs → außerschulisches Meeting  
→ Entscheidungen bis Stichtag per E-Mail, Rückfrageoption
-  nur ausgewählte Ergebnisse öffentlich (Gewinne, Börsenkurse, Absatz) – Black-Box-Problematik?
-  Finaler „Pitch“ vor Schulleitung

# WIWAG semesterbegleitend (Jade-Hochschule)

KW	Mo 1. Block S320	GdBWL a	Do 1. Block S320
39	23.09.2019 <b>fällt aus</b>	26.09.2019	1. Gegenstand, Methoden und Geschichte der BWL 1.1. Theoretische und wissenschaftl. Betrachtungen
40	30.09.2019 1. Gegenstand, Methoden und Geschichte der BWL 1.2. Geschichtl. Betrachtungen zur BWL	03.10.2019	<b>frei, Tag der Deutschen Einheit</b>
41	07.10.2019 2. Aufbau des Betriebs 2.1. Grundlagen & 2.2.1 Unternehmensführung	10.10.2019	2. Aufbau des Betriebs 2.2.1 Einführung in Unternehmensführung/ Management 2.2.2. Unternehmensziele
42	14.10.2019 2. Aufbau des Betriebs 2.2.3. Planung u. Entscheidung	17.10.2019	2. Aufbau des Betriebs 2.2.4. Organisation
43	21.10.2019 2. Aufbau des Betriebs 2.2.5 Personalwirtschaft	24.10.2019	3. Konstitutive Entscheidungen der Führung 3.1. Wahl der Rechtsform
44	28.10.2019 3. Konstitutive Entscheidungen der Führung 3.2. Unternehmenszusammenschlüsse	31.10.2019	<b>frei, Reformationstag</b>
45	04.11.2019 3. Konstitutive Entscheidungen der Führung 3.3. Wahl des Standortes	07.11.2019	4. Überblick über einzelne Funktionsbereiche 4.1. Beschaffung, Produktion und Logistik I

# WIWAG semesterbegleitend (Fortsetzung)

46	11.11.2019 4. Überblick über einzelne Funktionsbereiche 4.1. Beschaffung, Produktion und Logistik II	14.11.2019 4. Überblick über einzelne Funktionsbereiche 4.2. Absatz/Marketing
47	18.11.2019 4. Überblick über einzelne Funktionsbereiche 4.3. Investition u. Finanzierung 4.4. Betriebl. Rechnungswesen 4.5. Kosten-/Leistungsrechnung 4.6. Kontrolle/Controlling	21.11.2019 4. Überblick über einzelne Funktionsbereiche 4.7. Planspiel WIWAG
48	25.11.2019 4. Überblick über einzelne Funktionsbereiche 4.7. Planspiel WIWAG	28.11.2019 4. Überblick über einzelne Funktionsbereiche 4.7. Planspiel WIWAG
49	02.12.2019 4. Überblick über einzelne Funktionsbereiche 4.7. Planspiel WIWAG	05.12.2019 4. Überblick über einzelne Funktionsbereiche 4.7. Planspiel WIWAG
50	09.12.2019 5. Vertiefende Aspekte 5.1 Produktions- und Kostentheorie I	12.12.2019 5. Vertiefende Aspekte 5.1 Produktions- und Kostentheorie II
51	16.12.2019 5. Vertiefende Aspekte 5.1 Produktions- und Kostentheorie III 5.2 Methoden der Materialwirtschaft	19.12.2019 5. Vertiefende Aspekte 5.3 Methoden der Produktion 5.4 Empfehlungen zur Prüfungsvorbereitung

# Vor-/Nachteile: WIWAG als Projektwoche

- ♟ Roter Faden, steile Erfahrungs-, Lern- und Motivationskurve
- ♟ Tiefes „Eintauchen“ in das Spiel möglich – „Flow“
- ♟ flexible Zeiteinteilung innerhalb des Tages / Spiel- oder Reflexionsphasen nach Bedarf länger / kürzer
- ♟ Spielphasen nicht zerstückelt (ca. 3 Std.), intensives Rollenspiel
- ♟ Theorie wird sofort umgesetzt (eingebettete Infoblöcke)
- ♟ Informationsüberflutung
- ♟ Hoher Orga-Aufwand, vor allem klassenübergreifend
- ♟ Nicht kompatibel mit Lehrplänen (Ausnahme: Projektwoche), SuS fehlen evtl. im Unterricht
- ♟ Keine Zeit für Lernerfolgskontrolle zwischendurch (Klassenarbeiten, Präsentationen o.ä.)
- ♟ Hohes Stresslevel für TN und Spielleitung (muss auf alles ad hoc reagieren können)

# WIWAG unterrichtsbegleitend

- ♟ Kein Lernortwechsel, weniger Orga-Aufwand, Räume müssen nicht für ganze Woche geblockt sein
- ♟ Zeit für Nachbereitung oder Aktivitäten außerhalb des Unterrichts nutzbar
- ♟ Nachsteuern möglich, z. B. Zusatz-UE nach Bedarf (Infoblöcken, Begriffsklärung, Sozialplan, Sanierungskonzept, Gerichtsverhandlung ...)
- ♟ Optimale Verbindung zum normalen Lehrstoff, „WIWAG zieht zusätzliche Inhalte mit“
- ♟ Nicht so viel Neues auf einmal für die TN
- ♟ Kein Zeitdruck bei Rundenauswertung mit der Software
- ♟ Vorbereitung durch Spielleitung kann „nach und nach“ erfolgen, es muss nicht sofort alles präsent sein
- ♟ Kein „Flow“, Pausenklingeln, starre Einteilung in UE
- ♟ Spielsituation in neuer Runde nicht mehr präsent
- ♟ Gefahr, dass das Pferd „totgeritten“ wird, Spannung und Motivation nehmen ab, mehr Abwechslung nötig

# WIWAG – Noten?

## Grundsatz:

Nie die Situation in der Simulation benoten  
(z. B. höchster Jahresüberschuss, Börsenkurs o. ä.)



Warum? Ein Planspiel ist eine fehlerfreundliche Lernmethode.  
Die Bewertung des Spielgeschehens muss im „Spiel“ bleiben!  
Wie funktioniert es in der Realität? Werden Unternehmer benotet?  
Wonach werden Unternehmen beurteilt?

→ Im **Debriefing** Perspektiven diverser Stakeholder thematisieren.

Beispiel: Teilnehmer verteilen Klebepunkte / Karten:

- Du erbst 10.000 €. In welches Unternehmen investierst du?
- In welchem U. würdest du am liebsten arbeiten?
- Mit wem möchtest du einen Liefervertrag als Zulieferer?

# Beispiele für Leistungsnachweise

- ♟ Referate zu Themen aus dem Planspiel
- ♟ schriftliche Ausarbeitungen zu Themen aus dem Planspiel
- ♟ Präsentation auf der Hauptversammlung  
(jeder TN berichtet aus dem eigenen Ressort und beantwortet Fragen)
- ♟ „Höhle-der-Löwen“-Pitch zum Abschluss:  
Gruppen präsentieren vor einem Kreis von Investoren

**DIE HÖHLE DER  
LÖWEN**

## Beispiele für schriftliche Arbeiten

- ♟ Inhalte aus Planspiel / Geschäftsberichten / Infoblöcken  
(z. B. Ziel, Aussagekraft, Berechnung einzelner Kennzahlen)
- ♟ „Unternehmensberatung“: Fragen zu fiktiver oder realer Spielsituation („Was könnte U1 tun, um ...?“)