



beach*manager*[®]

Wettbewerbsleitfaden für die Vorrunde

**9. bayernweiter beachmanager -
Planspielwettbewerb für die
8. Jahrgangsstufe der Mittelschulen
im Schuljahr 2016/2017**

*Regeln und
Tipps für den
Wettbewerb*

Liebe Lehrkräfte,

vorliegender Wettbewerbsleitfaden informiert Sie über den zeitlichen Ablauf des beachmanager-Planspielwettbewerbs. Er gibt Hinweise und Tipps zur Vorrunde, zum praktischen Klassenbaustein und zu den einzureichenden Wettbewerbsbeiträgen.

Ablauf des Wettbewerbs

Der beachmanager-Landeswettbewerb besteht aus zwei Etappen.



Die Vorrunde

Vorrunde an der Schule: Schuljahresbeginn bis 17. Februar 2017

- Flexible Durchführung von fünf Planspielrunden der Spielstufe Basic durch die Lehrkraft
- Durchführung praktischer Klassenbaustein
- Qualifikation für die Finalrunde: 10 Teams

Tipp

Einen ausführlichen Zeitplan finden Sie auf Seite 8 dieses Leitfadens und stets aktuell auf www.beachmanager.de.

1. Das Planspiel – Spielstufe Basic

Mit Schuljahresbeginn startet die Vorrunde des Wettbewerbs. Sie übernehmen die Rolle des Spielleiters und können in der Vorrunde **zeitlich völlig flexibel** agieren. In der Vorrunde kommt die **Spielstufe Basic** des Planspiels zum Einsatz. Ein Team besteht aus drei Schülern. Insgesamt spielen Sie mit Ihren Teams **fünf Spielrunden/Saisons**. Sie selbst entscheiden, wann Sie die Spielrunden durchführen und ob Sie diese als Block oder unterrichtsbegleitend spielen.

Zur Durchführung der Vorrunde benötigen Sie

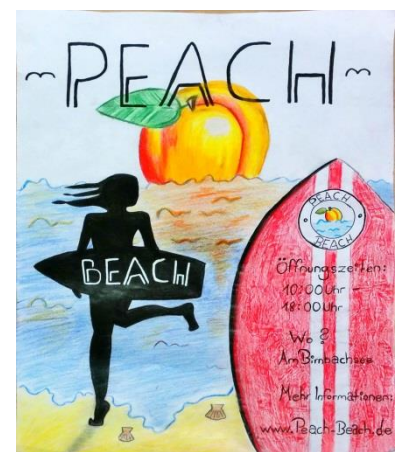
- einen **Computer** mit Internetzugang und Acrobat Reader
- **entweder** einen **Drucker** zum Ausdrucken der Unternehmensberichte für jedes Team und der Spielleiter-Zusammenfassung **oder** Internetzugang am PC oder Smartphone für die Schüler, um online zu spielen

Wichtige Hinweise

- **Keine Änderung der Software-Daten:** In der Vorrunde bleiben die in der Planspielsoftware voreingestellten Werte – Besucherzahlen, die prozentualen Anteile der Wassersportler und Snackbarkunden – als fixe Werte für alle Spielrunden gleich. Sie dürfen keine Veränderungen an den vorgegebenen Werten vornehmen.
- **Anzahl der Geschäftsführer:** Alle drei Schüler eines beachmanager-Teams sind gleichzeitig Geschäftsführer. In Einzelfällen können auch vier Schüler ein Team bilden. Für die Vergleichbarkeit während des Wettbewerbs dürfen bei 3er- und 4er-Teams in der Software jeweils nur **drei Geschäftsführer festgelegt werden**.
- **Geschäftsführergehalt:** Das Geschäftsführergehalt mindert das Betriebsvermögen, was die Schüler dazu verleiten könnte, das Gehalt auf Null zu setzen. Wir empfehlen in diesem Fall, diesen Punkt in der Klasse zu diskutieren und sich an realistischen Werten zu orientieren. Um die Ergebnisse der Teams im Wettbewerb vergleichen zu können, wird der Überschuss/Fehlbetrag in jeder Spielrunde rechnerisch um die Variable „Geschäftsführergehalt“ automatisch bereinigt.

2. Plakatgestaltung als Werbemaßnahme

Innerhalb der Vorrunde haben Ihre Schülerteams die Aufgabe, ein Plakat für ihr Wassersportcenter zu gestalten und es Ihnen und Ihrer Klasse vorzustellen. Dies muss **bis zur 4. Spielrunde** geschehen. Sie bewerten das Plakat – entweder allein oder gemeinsam mit der Klasse. Die Bewertung beeinflusst den **Bekanntheitsgrad** des Unternehmens, der im Normalfall bei 80% liegt und durch ein gelungenes Plakat auf bis zu 100% gesteigert werden kann. Ein erhöhter Bekanntheitsgrad des Wassersportcenters verspricht steigende Besucherzahlen und stärkere Umsätze. Wurde der Bekanntheitsgrad eines Teams erhöht, dann **tragen Sie den entsprechenden Wert erst in der 4. Spielrunde ein – jedoch nicht vorher**. Der neue Bekanntheitsgrad bleibt dann für den Rest des Spiels erhalten.



3. Der praktische Klassenbaustein

Grundidee

In der Vorrunde des Planspielwettbewerbs hat die gesamte Klasse oder AG die Aufgabe, einen praktischen Klassenbaustein durchzuführen. Ihre Aufgabe besteht darin, mit **externen Partnern**, z. B. regionale Unternehmen, zusammenzuarbeiten. Diese **Kooperation zwischen Schule und Wirtschaft** fördert das Lernen an außerschulischen Lernorten. Die Klasse kann sich z. B. über Ausbildungsmöglichkeiten, Berufsbilder oder Arbeitsabläufe vor Ort informieren oder einen Experten zu sich in die Klasse einladen. Interviews zu Bewerbungsabläufen, Betriebserkundungen, Fachvorträge zu betriebswirtschaftlichen Themen – der praktische Klassenbaustein bietet viel Potenzial. Die Verbindung des Bausteins zum Planspiel sollte herausgestellt und dokumentiert werden. Überlegen Sie sich gemeinsam mit der Klasse einen sinnvollen thematischen Schwerpunkt der Kooperation. Sie entscheiden, wann und wie Sie den praktischen Klassenbaustein durchführen.

Praxistipp I

Inspiration für praktische Klassenbausteine finden Sie unter www.beachmanager.de/klassenbausteine. Die Seite enthält zahlreiche Beispiele von besonders gelungenen Praxisbausteinen.

Dokumentation und Einsendung des praktischen Klassenbausteins

Dokumentieren Sie gemeinsam mit der Klasse den Prozess der Zusammenarbeit, z. B. in Form einer PowerPoint-Präsentation, einem Video oder einem anderen gängigen Format. Der Baustein muss bis 17. Februar 2017 eingereicht werden.

Bewertungskriterien der Jury

Alle Klassenbausteine werden von einer Jury bewertet. Bei der Bewertung kommt es u. a. auf die Inhalte und die prägnante Darstellung des Bausteins sowie auf die Qualität der durchgeführten Kooperation an. Lerneffekte der Schüler sollten anschaulich aufbereitet werden. Die Bewertung erfolgt klassenweise.

Auswirkung auf das betriebswirtschaftliche Spielergebnis

Je nach Jurybewertung kann ein guter praktischer Klassenbaustein jedem Ihrer Teams einen Bonus auf das Gesamtergebnis nach der 5. Runde einbringen. **Der Bonus - bis zu 30%** - bezieht sich auf den Durchschnittswert, der sich aus den positiven Spielergebnissen aller teilnehmenden Teams errechnet. Der praktische Klassenbaustein lohnt sich so gleich doppelt, denn mit dem Bonus erhöhen sich die Chancen zur Weiterqualifizierung für die nächste Wettbewerbsetappe.

Klassenpreis

Für die beste Dokumentation eines praktischen Klassenbausteins wird außerdem ein Klassenpreis vergeben.

Bewertungskriterien für den praktischen Klassenbaustein

1. Thematische Schwerpunkte der Kooperation

- Bezug zum Wirtschaftsplanspiel
- Orientierung am Wissensstand und den Interessen der Schüler
- Kreativität des Themas

2. Eigeninitiative der Schüler

- Aktive Beteiligung aller Schüler
- Erhalt der gewünschten Informationen
- Übernahme von Verantwortung und Mitarbeit der Schüler

3. Qualität und Nachhaltigkeit der Kooperation

- Aufbau oder Vertiefung des Kontaktes zu einem Unternehmen
- Einbezug von Themen des Wirtschaftsplanspiels
- Nutzen für die Berufsorientierung der Schüler

4. Dokumentation des Praxisbausteins

- Art der Aufbereitung (originell, kreativ)
- Qualität der Präsentation

5. Gesamteindruck

- Stimmige Dokumentation
- roter Faden
- Umsetzung der praktischen Aufgabenstellung

Überblick über die Wettbewerbsbeiträge der Vorrunde

Wettbewerbsbeitrag I: Spielleiter-Zusammenfassung der Spielrunden 1-5 als pdf

Entscheidend für das wettbewerbsrelevante Ergebnis der Vorrunde ist der Überschuss/ Fehlbetrag eines Teams nach Abschluss der 5. Spielrunde. Die Zusammenfassungen für den Spielleiter und die Unternehmensberichte der Teams können Sie für alle Saisons unter „Meine Spiele“ – „Spieldetails“ einsehen.

Wettbewerbsbeitrag II: Praktischer Klassenbaustein

Dokumentieren Sie gemeinsam mit der Klasse den Prozess der Zusammenarbeit mit dem externen Partner. Sie können die Dokumentation in Form einer PowerPoint-Präsentation, Video, Podcast oder in anderen gängigen Digitalformaten erstellen.

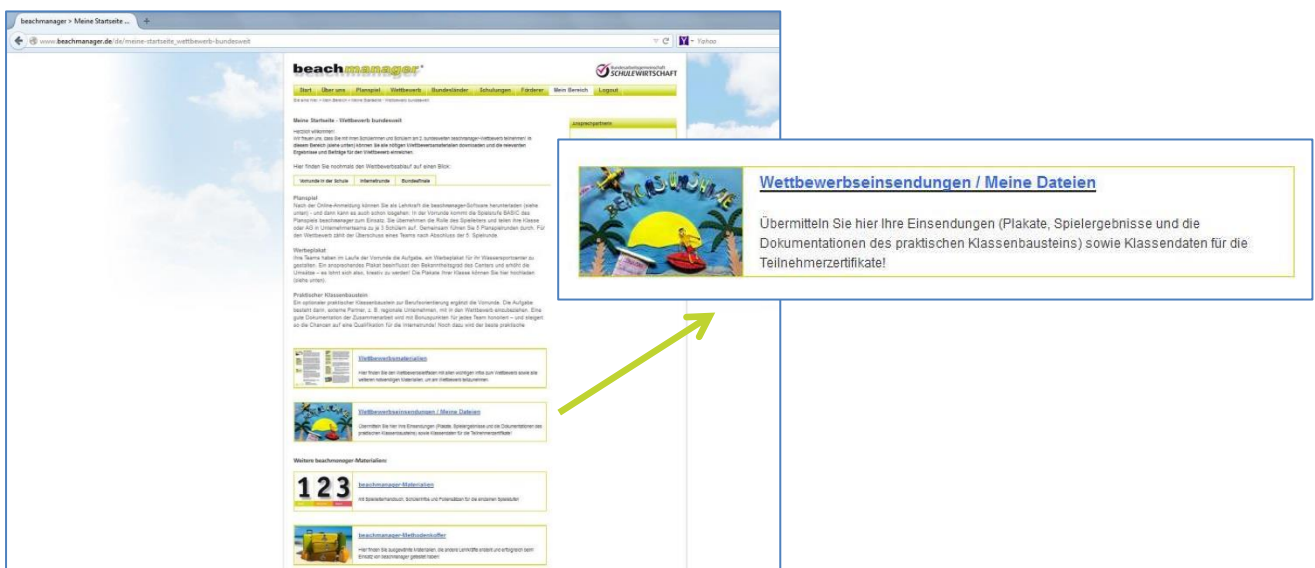
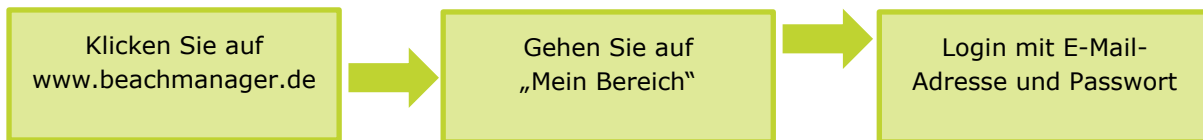
Einsendeschluss

Der **17. Februar 2017** ist Stichtag für die Einreichung aller Wettbewerbsbeiträge. Später eingereichte Beiträge können nicht berücksichtigt werden.

Abgabe der Wettbewerbsbeiträge:

Laden Sie den Klassenbaustein bis zum **17. Februar 2017** unter „Mein Bereich“ auf der Homepage www.beachmanager.de hoch. Die Spielergebnisse können Sie ganz einfach nach Durchführung der 5 Spielrunden in der Software über das Feld „Am Wettbewerb teilnehmen“ einreichen oder Sie senden uns die Spielleiter – Zusammenfassung nach Saison 5 per Mail oder laden diese unter „Mein Bereich“ hoch.

Laden Sie zusätzlich die erstellten Werbeplakate als Digitalfotos hoch.



Checkliste der einzureichenden Wettbewerbsbeiträge:

- Abgeben der Spielergebnisse nach den Runden 1-5
- Praktischer Klassenbaustein
- Plakate

Lehrkräfte und Schüler werden Mitte März 2017 informiert, ob die Finalrunde erreicht wurde und wer den Klassenpreis gewonnen hat.

Jeder Schüler erhält für die Teilnahme am beachmanager-Wettbewerb ein **Teilnahmezertifikat**. Die Daten Ihrer Schüler können Sie ebenfalls auf der beachmanager-Webseite in Ihrem geschützten Bereich hinterlegen.

Tipp

Weitere Informationen rund um den Wettbewerb finden sie auf unserer Homepage www.beachmanager.de.

Das Landesfinale

- **Landesfinale: 10. – 12. Mai 2017**
 - Dreitägige Präsenzzrunde
 - Attraktives Rahmenprogramm
 - Abschlusspräsentation und Siegerehrung

Die zehn besten Teams der Vorrunde spielen im Landesfinale Mitte Mai den Landessieger aus. Vom 10. bis 12. Mai 2017 müssen sich die Teams in fünf live-Spielrunden neuen Herausforderungen stellen. Die Schülerinnen und Schüler können sich außerdem auf ein spannendes Rahmenprogramm und einen Präsentationsworkshop freuen. Während des Finales werden die Schüler von pädagogischen Mitarbeitern betreut. Lehrkräfte und Eltern der entsprechenden Teams werden im Vorfeld detailliert informiert. Kosten für Anfahrt, Übernachtung und Essen werden von uns übernommen. Auf der feierlichen Abschlussveranstaltung wird der bayerische Landessieger ermittelt. Den Höhepunkt bilden dabei die Unternehmenspräsentationen der Teams. Jedes Team stellt sein Unternehmen live auf der Bühne vor – vor Lehrkräften, Eltern, Unternehmern und Ehrengästen. Zu gewinnen gibt es Preise im Wert von 2.200,- Euro.

Zeitplan beachmanager-Wettbewerb

Mit Schuljahresbeginn	Laufende Anmeldung zum Wettbewerb möglich über Projekthomepage www.beachmanager.de
bis 17. Februar 2017	Vorrunde an der Schule
17. Februar 2017	Einsendeschluss für die Wettbewerbsbeiträge der Vorrunde (Spilleiterzusammenfassungen, praktischer Klassenbaustein, Werbeplakate)
15. März 2017	Bekanntgabe der qualifizierten Teams für die Finalrunde
10.- 12. Mai 2017	Landesfinale



Projektdurchführung, Ansprechpartner und Sponsoren

Ansprechpartnerin:

Elisa Fürbeck
Projektleitung *beachmanager*
SCHULEWIRTSCHAFT Bayern im
Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V.
Infanteriestr. 8
80797 München
Tel.: 089 44108-164
Fax: 089 44108-195
E-Mail: fuerbeck.elisa@bbw.de
www.beachmanager.de

Projekträger:

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern
im Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V.



Hauptsponsoren:

bayme – Bayerischer Unternehmensverband Metall und Elektro e. V.
vbm – Verband der Bayerischen Metall- und Elektro-Industrie e. V.
vbw – Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e. V.

bayme vbm /  vbw

Impressum

Herausgeber:

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern im Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V.
Infanteriestr. 8, 80797 München

Verantwortlich, Redaktion und Gestaltung:

Elisa Fürbeck, Projektleitung *beachmanager*

Fotos:

Eigene Fotos nur mit Genehmigung der fotografierten Personen

Herstellung und Vertrieb:

Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V.