

# „Wirtschaft hautnah“



Ihr gründet und führt im Team eine Schülerfirma (Planspiel, Simulation).  
Ihr übernehmt die Funktionen, die in einem Unternehmen erforderlich sind, und erfahrt so in eurer eigenen Firma **Wirtschaft hautnah**. Dafür geht ihr auf die Suche nach Geschäftsideen, entwickelt und realisiert ein Geschäftskonzept und kümmert euch um den Vertrieb eurer Produkte.  
Neben der Gründung einer Schülerfirma habt ihr auch die Möglichkeit am Börsenspiel und weiteren Simulationen des Wirtschaftslebens teilzunehmen. Ihr benötigt **keine besonderen Wirtschaftsvorkenntnisse**.

## Klasse 8:

### 1. Trainingsphase – Grundlagen des Wirtschaftens

#### **Wirtschaften im privaten Haushalt**

*Einkommen und Ausgaben*

*Die Höhe des Einkommens – Was ist gerecht?*

*Die Familie als Konsument und Produzent*



### 2. Durchführungsphase



#### **Wirtschaften in Betrieben**

*Wie arbeitet ein Betrieb? - Betriebsarten und Betriebsorganisation*

*GmbH oder AG? - Finanzierung und Haftung*

*Denken wie ein Geschäftsmann – Angebots- und Verkaufsstrategien/ Kalkulationen / Standortfaktoren / Marketing / etc.*

*Unternehmen und Globalisierung – heimliche Gewinner und heimliche Verlierer (ggf.*

*Planspiel „Ein Betrieb muss verlagert werden“)*

## **Und los! - Die Suche nach Geschäftsideen**

Was wollen die Kunden? - Märkte  
analysieren  
Gemeinsam stark - Arbeitsprozesse  
organisieren  
Rote und schwarze Zahlen – Kalkulationen  
aufstellen  
Wie geht's zum Kunden? -  
Vertriebsentscheidungen



## **Klasse 9:**

### ***3. Evaluations- und Reflexionsphase***

Evaluation der Projekte

Evaluation und Reflexion der Arbeitsprozesse, (optional) Schülerfirma weiterführen

Teilnahme am Börsenplanspiel und/oder anderen Wirtschaftssimulationen

Untersuchung verschiedener Aspekte:

Betriebsorganisation, Produktion, Wettbewerb, etc.

Verbraucherkunde „Jugend testet“: Entwicklung, Durchführung und Auswertung von Produkt-Tests (z. B. „Wer macht die beste Tiefkühlpizza?“)