

# Spieelerisch eine Firma aufbauen

rettspiel soll Schülern betriebswirtschaftliche Kenntnisse vermitteln / Oppenauer hat es mitentwickelt

udenten der Dualen Hochschule in Karlsruhe haben ein Brettspiel entwickelt, mit dem sich Oberstufenschüler betriebswirtschaftliche Kenntnisse aneignen können. Sebastian Müller aus Oppenau gehört dem Projektteam.

ON CHRISTOPH A. FISCHER .....

**Oberkirch/Oppenau.** In der Schule wird viel gelehrt und gelernt. Manches ist kom- ziziert – und wenn es dann ch noch staubtrocken ver- ittelt wird, stellt der Schüler e Ohren schnell auf Durch- g. »Das muss nicht sein!«, chten sich sechs Studenten r Dualen Hochschule Ba- n-Württemberg (ehemals eufersakademie) in Karls- he. Sie entwickelten ein- ettspiel, das betriebswirt- aftliche Kenntnisse vermit- it und zeigt, was eine Firma n muss, um am Markt erfolg- ich zu sein.

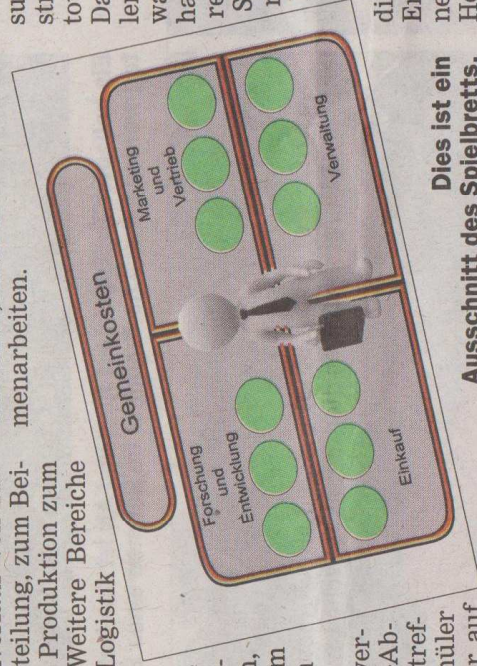
Sebastian Müller aus Oppe- u gehört zum Projektteam. Das Spiel bildet die Abläufe eines Unternehmens ab, das ertighäuser produziert«, er- hlt der 22-Jährige, der den rtrieblichen Teil seiner Aus- ldung bei Tesa in Offenburg wech- olviert. »Die Spieler wech- n im Spielverlauf von Ab- illung zu Abteilung, zum Bei- iel von der Produktion zum arketing.« Weitere Bereiche en etwa Logistik der Finanz- esen. So innen die hüler spie- risch lernen, ie es in einem nternehmen geht.

In den ver- hiedenen »Ab- ilungen« tref- n die Schüler nmer wieder auf



**Studenten der Dualen Hochschule Karlsruhe haben ein Wirtschafts-Brettspiel erfunden: »Bill, the Businessman«. Sebastian Müller aus Oppenau (vorne rechts) ist einer der Erfinder. Neben ihm sitzt Marcel Benz; in der Mitte von links: Jan Gerst und Armin Karcher; hinten von links: Patrick Silaff und Robin Hornberger.**

»Bill«, nach dem das Spiel auch benannt ist: »Bill, the Businessman«. An einem Spielbrett versammeln sich laut Müller »am besten fünf oder sechs Spieler«. Um am Ende ein gutes Ergebnis für die »Firma« zu erreichen, müssen alle zusammenarbeiten.



**Dies ist ein Ausschnitt des Spielbretts.**

Mit dem Planspiel wollen die angehenden Wirtschaftsingenieure Jugendliche für eine Ausbildung in einem Industrieunternehmen oder für ein Studium mit betriebswirtschaftlichen Inhalten begeistern. In den vergangenen Tagen besuchten Müller und seine Mitstreiter Schulen, um den Prototyp dort »Probe zu spielen«. Dabei lernten sowohl die Schüler als auch die Studenten etwas, sagt der Oppenauer: »Wir haben von den Schülern erfahren, an welchen Stellen das Spiel zu leicht oder zu schwierig ist.« Mit diesen Hinweisen konnten die Spielregeln noch angepasst werden.

Gestern präsentierten die Studenten das endgültige Ergebnis ihres Projektes bei einer kleinen Feierstunde in der Hochschule. Laut Müller sollen

20 Exemplare des Spiels produziert werden: »Eventuell gehen einige an die Industrie- und Handelskammern.« Wie Schulen ein Spiel erwerben können, stehe noch nicht fest.

Der betreuende Professor ist Martin Haas. Er lehrt an der Hochschule »Marktorientierte Produktentwicklung« und hatte seinen Studenten aufgeben, sich ein Produkt auszu-denken, es zu entwickeln und Werbung dafür zu machen. Sebastian Müllers Gruppe ist eines von vier Teams. Neben dem Wirtschaftsspiel haben die Studenten unter anderem einen speziellen Rollator für Senioren entwickelt: In diese Gehilfe ist eine Vorrichtung zum Blumengießen integriert.

@ <http://www.billthebusinessman.de>