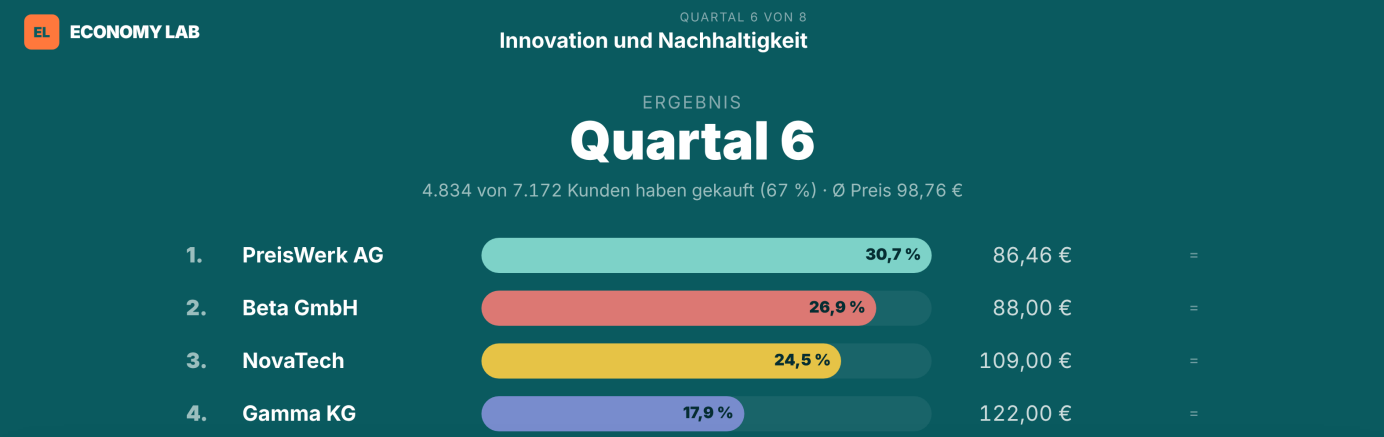
Wirtschaft verstehen, indem man selbst am Markt entscheidet.

Lernende führen im Team ein Unternehmen durch acht Quartale, wahlweise mit Kopfhörern, Kochboxen oder Sneakern. Sie legen Preis, Produktion und Marketing fest, der Markt reagiert, und ein automatisches Debriefing erklärt, warum.



8 Quartale
in 150 Min.: ein Vormittag oder zwei Doppelstunden

45–150
Minuten Spieldauer wählbar, kompakt auch in 90 Min.

1 Gerät
pro Team: Laptop, Tablet oder Handy

Browser
keine Installation, Lernende ohne Konto

FÜR LERNENDE

Zusammenhänge, die man spürt

- **Preis und Nachfrage:** Wer zu teuer ist, verliert Kunden. Wer zu billig ist, verdient nichts.
- **Kosten und Deckungsbeitrag:** Stückkosten, Fixkosten und Break-even mit den eigenen Zahlen.
- **Gewinn ist nicht gleich Kasse:** Lager, Kredite und Zinsen machen Liquidität greifbar.
- **Marketing und Zielgruppen:** Preis-, Trend- und Qualitätskäufer reagieren unterschiedlich.
- **Faire Chancen:** Die Marktparameter sind so abgestimmt, dass keine Strategie automatisch gewinnt.

FÜR LEHRKRÄFTE

Sie leiten selbst, ohne Schulung

- **Lehrkraft-Cockpit:** Tempo, Phasen und Marktereignisse steuern, Abgabestand aller Teams sehen.
- **Beamer-Ansicht:** Countdown, Marktnews und Ergebnisse für die ganze Klasse.
- **Quartalsberichte:** Grafiken und Erklärungen für jedes Team nach jedem Quartal.
- **Lehrkraft-Paket:** Stundenverläufe, Debriefing-Fragen, Glossar und Lehrplanbezug Berlin-Brandenburg.
- **Zwei Profile:** Schule mit Alltagssprache, Hochschule mit Formeln und GuV.

NACH DEM SPIEL

Debriefing am Beamer

Folie für Folie: was in jedem Quartal passiert ist, warum, welches Wirtschaftskonzept dahintersteht, dazu Fragen zur Diskussion.

Was wäre, wenn …?

Teams ändern nachträglich eine Entscheidung und sehen, wie die Partie mit sonst gleichen Bedingungen ausgegangen wäre.

Teilwertungen

Neben dem Sieger: beste Prognose, solideste Finanzen und nachhaltigstes Unternehmen. Auch als Turnier über mehrere Klassen.

SO LÄUFT EINE PARTIE

Empfohlen: Planspielvormittag mit 150 Minuten

CA. 10 MIN.

Einstieg

Tutorial am Beamer, Teams treten mit Raumcode und Teamnamen bei.

8 × 15 MIN.

Acht Quartale

Je drei geheime Phasen: Produkt & Preis, Produktion & Finanzen, Marketing & Abschluss.

NACH JEDEM QUARTAL

Auflösung

Der Beamer zeigt die Marktanteile, jedes Team erhält seinen Bericht.

CA. 12 MIN.

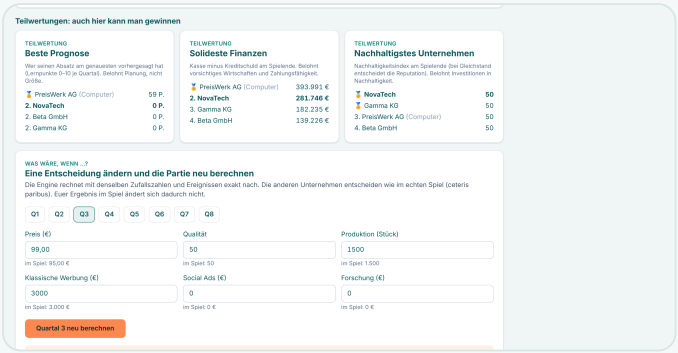
Debriefing

Endwertung, Folien zur Nachbesprechung, Was-wäre-wenn.

Andere Längen: 8 Quartale kompakt in einer Doppelstunde (90 Min.), verteilt auf zwei Doppelstunden mit Pause nach Quartal 4, oder als Schnupperstunde mit 4 Quartalen (45 Min., in Erprobung).



Debriefing am Beamer: Befunde je Quartal mit Konzept und Diskussionsfrage



Was wäre, wenn: eine Entscheidung ändern und die Partie neu berechnen

NEU: DREI BRANCHEN

Ein Planspiel für Schule, OSZ und Hochschule

SoundPod · Kopfhörer

Forschung und Technik zahlen sich aus. Passt zu Wirtschaft-Politik: Preisbildung, Wettbewerb, Innovation.

FrischBox · Kochbox-Abo

Knappe Marge, teure Lagerung, viele Stammkunden. Passt zu WAT und Verbraucherbildung.

StepUp · Sneaker

Marke und Influencer entscheiden. Passt zu OSZ Handel und Marketing-Kursen.

Gleicher Ablauf in jeder Branche, mit acht Quartalen auf faire Chancen geprüft. Hochschulen spielen mit Formeln, GuV und reproduzierbaren Partien.

KOSTENLOS EINSTEIGEN

Ein Spiel pro Schuljahr gratis

Jede Lehrkraft spielt pro Schuljahr eine komplette Partie kostenlos, in jeder der drei Branchen. Anmeldung mit dienstlicher E-Mail über einen Link, ohne Passwort. Schülerinnen und Schüler brauchen kein Konto.

Partner 2027: Pilot bis Schuljahresende für 99 € (Schule, OSZ) bzw. 199 € (Hochschulkurs), erste Partie mit Begleitung, danach 2 Jahre 30 % Rabatt. Geld zurück, falls das Spiel im Unterricht technisch nicht läuft.

PAKETE DANACH

Klassen-Ticket
49 €
einmalig · 1 Partie, bis 6 Teams

Schullizenz
290 €
pro Schuljahr · alle Lehrkräfte

OSZ-Lizenz
490 €
pro Schuljahr · mehrere Bildungsgänge

Hochschulkurs
490 €
pro Semester · bis 120 Studierende

Partnerlizenz für Kammern, Träger und Regionen: ab 2.400 € pro Jahr

Alle Preise inkl. 19 % USt.

Ihr Ansprechpartner: Alexander · spielleiter@economy-lab.de · +49 171 5819 300

Economy Lab befindet sich in der Erprobung, Funktionsumfang und Darstellung können sich bis zum Pilot noch ändern. Für den Pilot: Betrieb auf Servern in Frankfurt am Main und Datenschutzunterlagen für Schulen einschließlich Vertrag zur Auftragsverarbeitung.