GAMEBASED LEARNING
www.rw-interaktiv.at

Der Kaufmann von Venedig

www.ats.eu.com

Inhalt

Teil A: Handbuch

1 Start eines Spieles 2
2 Die ersten Entscheidungen 4
3 Reisen und verteidigen 6
4 Ankunft in der Region 7
5 Verkaufen 8
6 Jahresabschluss 9
7 Ergebnisse interpretieren 11
8 Bau von Gebäuden 12
9 Zeremonie für den Sieger 13

Teil B: Buchhaltungsanleitung

10 Anleitung für die Buchhaltung des Kaufmanns von Venedig 14

Teil C Didaktik

11 Didaktisches Konzept 13

Copyright:

Der Kaufmann von Venedig ist ein Produkt von RW-interaktiv (www.rw-interaktiv.at).
Die Entwicklung wurde mit Mitteln des Tiroler Wissenschaftsfonds gefördert.

Kontakt:
Mag. Thomas Schöpf, thomas.schoepf@chello.at
Mag. Gerhard Pflügelmayr: g.pfluegelmayr@utanet.at
MMag. Uwe Gutwirth, Unternehmensberatung: uwe.gutwirth@elsnet.at

Produktentwicklung:
MMag. Uwe Gutwirth, Unternehmensberatung: uwe.gutwirth@elsnet.at

Willkommen beim „Kaufmann von Venedig“!

Ziel dieses Spiels ist es, im Venedig des 15. Jahrhunderts mit fremden Ländern Handel zu betreiben und mit dem verdienten Geld Gebäude in Venedig von außen nach innen zu bauen.

Das Team, welches den Rialtoplatz als erstes schuldenfrei erreicht hat gewonnen und gelangt in die internationale „Hall of Fame“.

Entweder Sie starten ein neues Spiel oder schließen sich einem „freien Spiel“ an. Dann treffen Sie ersten Entscheidungen (Bank, Werkstatt und Markt) in Venedig, gehen zum Hafen und wählen eine Zielregion.

Auf der Reise können zufallsartig Piraten auftauchen, die Sie mit Ihren Kanonen abwehren. In der Zielregion können Sie Ihre Waren (oder nur einen Teil davon) verkaufen und andere Produkte einkaufen.

Wenn Sie genügend Zeit haben, können Sie eine andere Region ansteuern. Sie müssen innerhalb eines Jahres wieder in Venedig sein!

Nach dem Verkauf in Venedig machen Sie den Periodenabschluss, bauen Gebäude und warten bis alle Teams soweit sind. Dann starten Sie mit der neuen Periode, oder Sie unterbrechen das Spiel und setzen es mit „laufenden Spielen“ später wieder fort

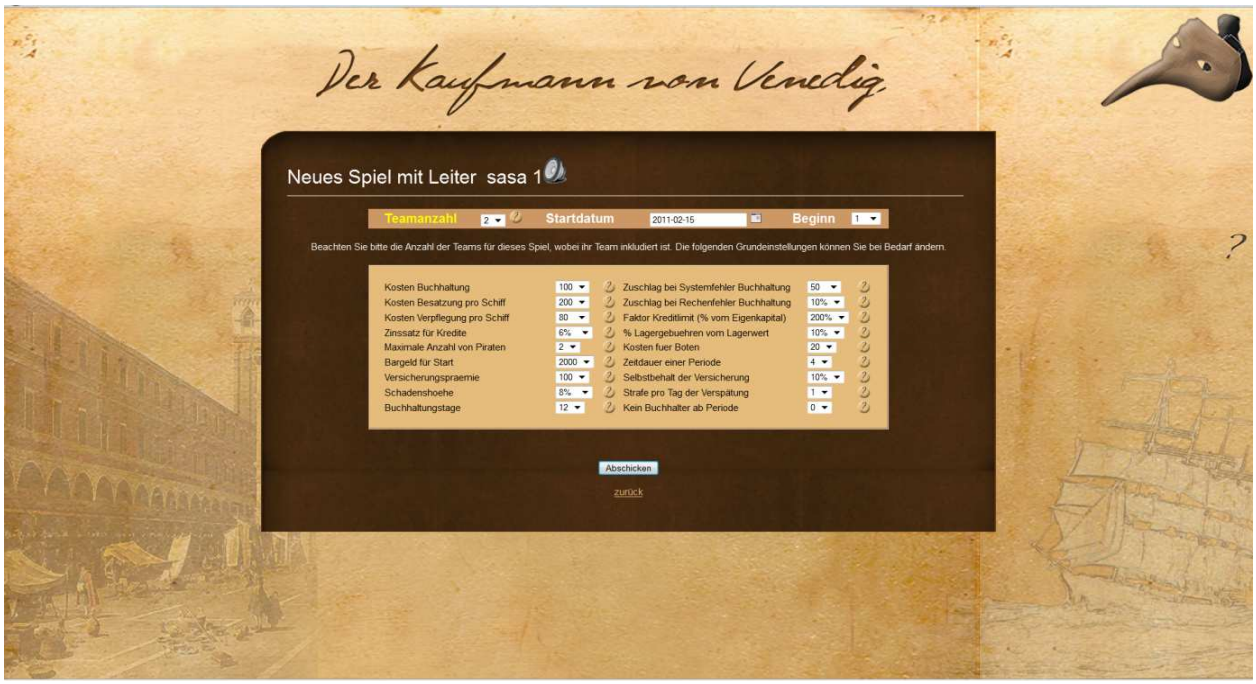
Teil A: Handbuch

1 Start eines Spieles

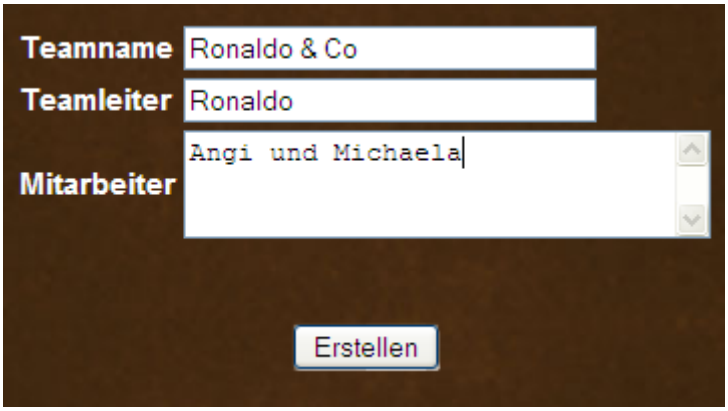
Beginn des Spiels: Der Kaufmann von Venedig ist ein „Multi User Online“ Spiel. Das erste Team eröffnet ein neues Spiel und wählt dabei die Grundeinstellungen. Wichtig sind dabei die Anzahl der gewünschten Teams (zwischen 2 und 4) und das Startdatum.

Alle anderen Einstellungen können einfach übernommen werden. Die Spielleitung kann jedoch dem Spiel einen besonderen Schwerpunkt verleihen, in dem zB die Kosten für den Buchhalter erhöht werden, um den Anreiz, die Buchhaltung selbst zu machen, zu verstärken.

Rufen Sie das Hilfesymbol auf, um die Auswirkung der Parameter zu erkunden.



Danach geben Sie Ihrem Team einen Phantasienamen und geben – wenn Sie möchten – die Mitglieder des Teams ein. Idealerweise sollten mindestens 2 Mitglieder in jedem Team spielen.



Die anderen Teams schließen sich dem neuen Spiel über „freie Spiele“ an. Wenn die gewünschte Anzahl der Teams erreicht ist, beginnt das Spiel. Ob das der Fall ist, erkennen Sie beim Status, den Sie laufend aktualisieren sollten.

Periode	Team	Region	Spion	Team disqualifizieren
4	Amerigo	Venedig		
4	Camorra	beim Abschluss		
3	NAKcig	Alexandria		

Während Sie auf die anderen Teams warten, können Sie Ihre letzten Bilanzen studieren oder einen Spion gegen Bezahlung beauftragen, die Bilanzen Ihrer Mitbewerber zu beschaffen.

2 Die ersten Entscheidungen

Vor dem Start entscheiden Sie, ob Sie während des Jahres Buchhalter einstellen möchten, der Sie immer über den aktuellen Stand der Kasse informiert. Die Kosten für den Buchhalter hat die Spielleitung festgelegt. Wenn Sie die Kosten sparen wollen, können Sie ein fertiges Excelmodell für die Einnahmen – Ausgaben- rechnung herunterladen, oder selbst eines erstellen.

Der Ausgangspunkt ist immer Venedig. Hier können Sie in der Bank einen Kredit aufnehmen, Ihre Schiffe versichern, neue Schiffe und Kanonen kaufen und Waren am Rialtoplatz einkaufen.

Fahren Sie über die Symbole um zu erfahren, was Sie wo tun können.

Die Bank

Sie können in der Bank einen Kredit bis zur Höhe des Kreditlimits aufnehmen. Die Kosten für die Versicherung beziehen sich immer auf ein Schiff. Wenn Sie zB einen Piratenangriff nicht abwehren können übernimmt die Versicherung den Schaden – abzüglich des Selbstbehalts.

Sie können Boten beauftragen, um die Preise in anderen Regionen zu erkunden. Diese können aber sinken, wenn z.B. die Nachfrage durch andere Teams in dieser Region vorher gedeckt wurde.

Die Werkstatt

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie ein Schiff mit einer Kanone. Um Ihre Kapazität zu erhöhen, können Sie Schiffe kaufen. Mittels zusätzlicher Kanonen können Sie sich bei einem eventuellen Piratenangriff besser verteidigen. Doch achten Sie bitte darauf, dass Sie noch genügend Geld haben, um Waren einzukaufen.

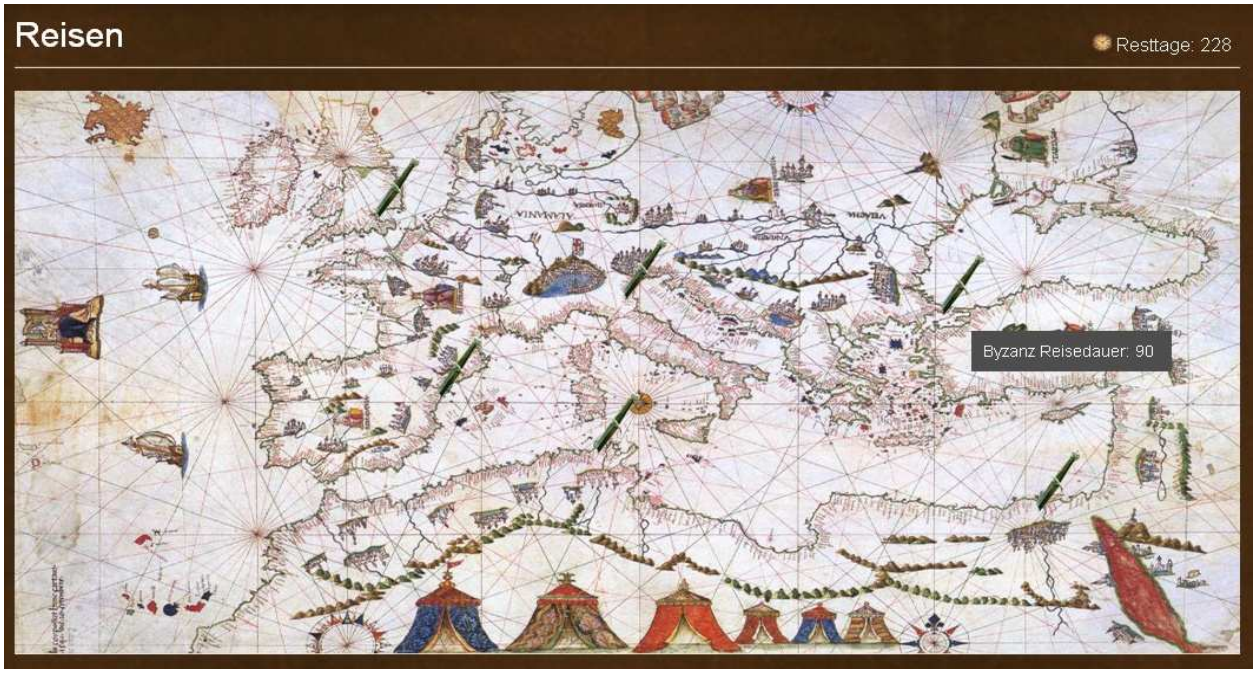
Der Einkaufsmarkt

Die Limits beim Einkauf bilden das Volumen und das Geld. Mittels der Funktion „Prüfen“ können Sie diese jederzeit überprüfen wenn Sie Buchhalter eingestellt haben.

3 Reisen und verteidigen

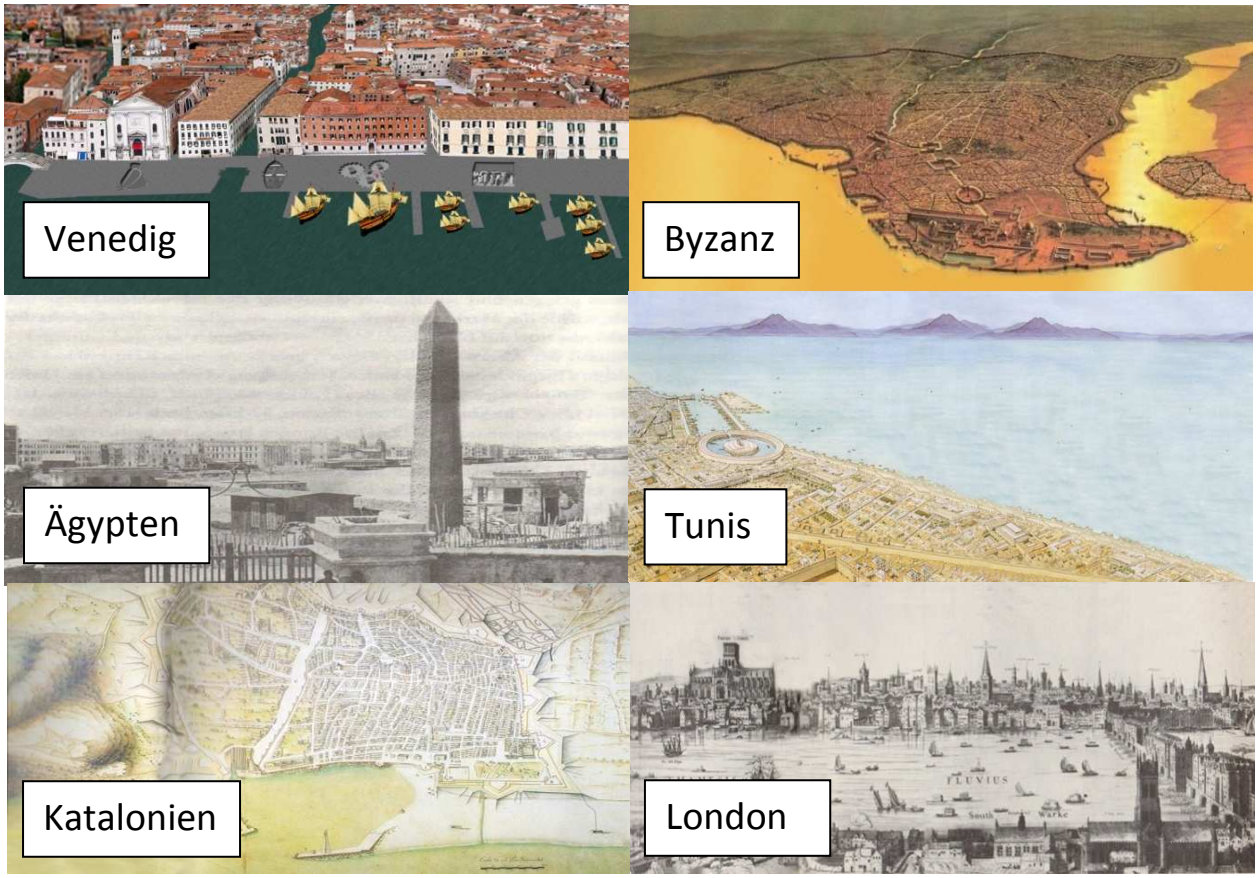
Wenn die Geschäfte in Venedig abgeschlossen sind, begeben Sie sich auf Reisen. Wählen Sie ein Ziel aus und bedenken Sie die durchschnittliche Reisezeit, die durch Unwetter oder Piratenüberfälle erhöht werden kann.

Bei der Überfahrt kommt es zufallsartig zu Piratenüberfällen, die Sie mit 2 Treffern abwehren können. Wenn Ihnen das nicht gelingt, entsteht bei Ihren Schiffen ein Schaden, den die Versicherung abzüglich des Selbstbehaltes übernimmt. Die Reparaturen sowie andere Ausgaben zB für das Personal fallen erst am Jahresende an. Sie sollten dafür vorsorgen.



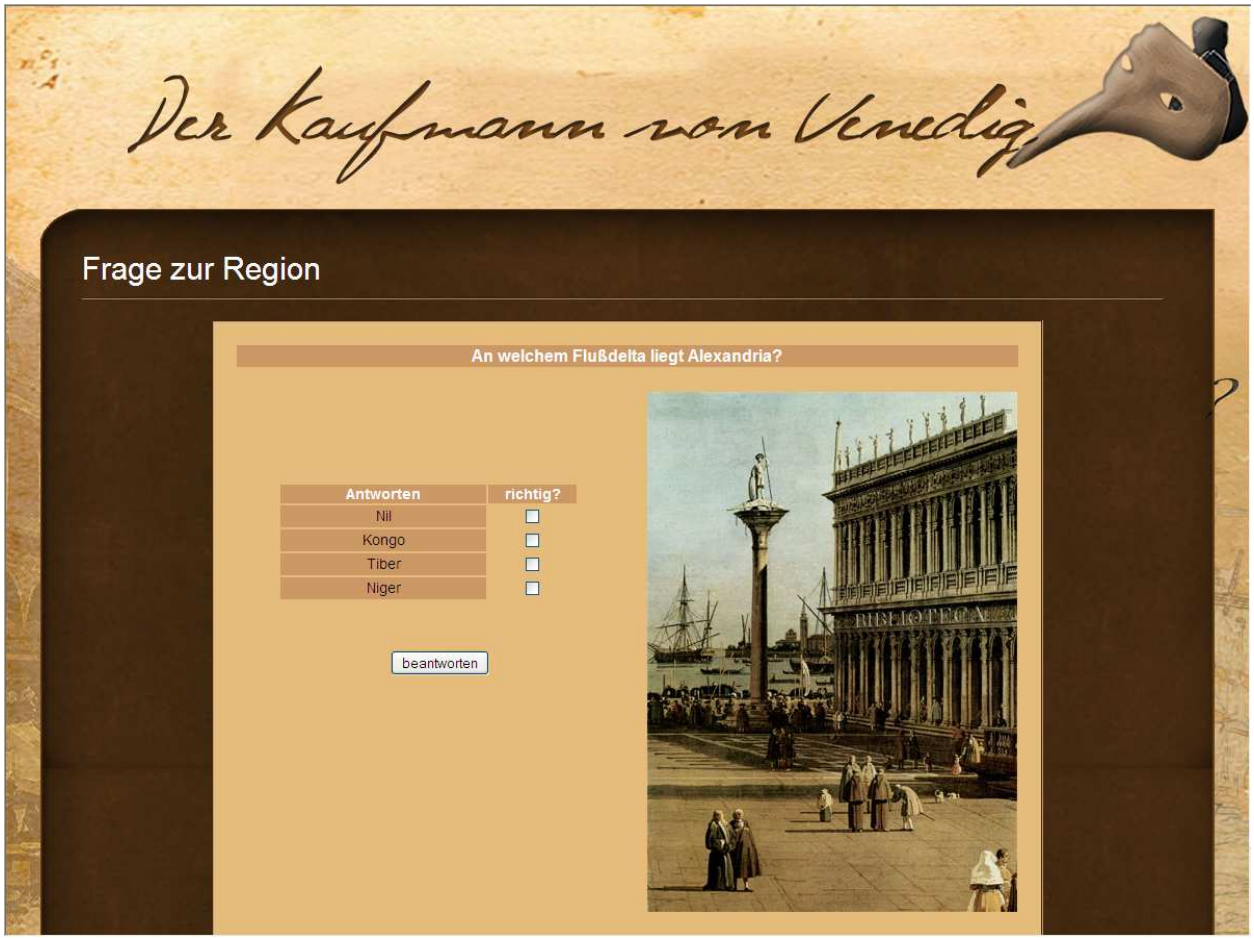
4 Ankunft in der Region

Wenn Sie eine Region bereisen, sollten Sie auch etwas darüber wissen. Bevor Sie gewünschte Region betreten, erhalten Sie eine zufällig ausgewählte Frage.



Sollten Sie diese nicht richtig beantworten können, verlieren Sie einige Tage um die richtige Antwort zu studieren.

Die Informationen zur Region erhalten Sie indem Sie auf das jeweilige Fragezeichen neben dem Namen der Stadtübersicht klicken.



5 Verkaufen

Wenn Sie in Ihrer Zielregion angekommen sind, können Sie Ihre Waren verkaufen. Sie sehen dabei die aktuellen Preise. Ein Pfeil nach unten zeigt, dass der Preis wegen der sinkenden Nachfrage gefallen ist. Sie können daher entscheiden, nur einen Teil der Waren oder auch gar nichts zu verkaufen.

Wenn Sie nicht alle Waren – wie vorgeschlagen – verkaufen, können Sie – wenn noch genügend Zeit da ist, eine andere Region bereisen und hoffen, dass noch kein anderes Team dort war. Wenn Sie bereits in Venedig sind, fallen für alle nicht verkauften Waren Lagergebühren an. Es sei denn Sie haben ein Lagerhaus gebaut, dann zahlen Sie keine Lagergebühren.

Sie können die eingelagerten Waren gleich zu Beginn einer neuen Periode zu Normalpreisen verkaufen.

Vergessen Sie nicht einzukaufen, bevor Sie eine Reise beginnen.

Bedenken Sie bitte, dass Sie vor Ablauf eines Jahres wieder in Venedig sein müssen, ansonsten berechnet die Verwaltung je nach Verspätung eine Strafgebühr.

6 Jahresabschluss

Nach der Rückkehr und Verkauf in Venedig können Sie mit dem Jahresabschluss beginnen. Hier lauert möglicherweise eine wirtschaftliche Falle.

Wenn Sie nicht genügend Geld für die jährlichen Ausgaben haben, können Sie innerhalb des Kreditlimits einen Kredit aufnehmen. Ist das Kreditlimit bereits erreicht können Sie Ihr Warenlager zum halben Preis abverkaufen. Reicht das immer noch nicht, müssen Sie die Insolvenz anmelden und scheiden aus diesem Spiel aus und können bei einem anderen Spiel mitmachen.

Hier können Sie auch einen Teil des Kredits zurück zahlen, da Sie – um zu gewinnen – schuldenfrei sein müssen.

Dann entscheiden Sie, ob Sie für den Jahresabschluss die Buchhaltung aufstocken oder den Abschluss selbst durchführen wollen.

Sie können die zusätzlichen Kosten sparen, wenn Sie den Abschluss selbst machen und dabei Rechnungswesen praxisorientiert anwenden. Sie lernen sehr viel dabei.

Allerdings belastet Sie die Finanzprokuratur von Venedig mit einer Strafgebühr, wenn Sie einen fehlerhaften Abschluss abgeben. Wenn Sie das öfters selbst gemacht haben, werden Sie immer besser und müssen später keine Strafe mehr zahlen. Auch erleichtert Ihnen das Excelmodell die Arbeit wesentlich.

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, können Sie zwischen der einfacheren Einnahmen – Ausgabenrechnung oder der doppelten Buchführung wählen. Da die Finanzprokurator von Venedig die Einführung der doppelten Buchführung fördern will, zahlen Sie nur die Hälfte der 30% Steuern, wenn Sie diese verwenden.

Für die Buchhalter gibt es eine eigene Anleitung, die Sie nicht benötigen, wenn Sie die Buchhaltung outsourcen.

7 Ergebnisse interpretieren

Zum Abschluss erhalten Sie die Auswertungen die Ihnen den Stand Ihres Unternehmens darstellen. Auch „Nichtkaufleute“ lernen die Zahlen zu verstehen, in dem Sie mit der Maus über die wichtigsten Begriffe fahren.

Gewinn und Verlustrechnung	Ihre Eingabe	Loesung	Differenz
Erloese	0	3.010	-3.010
Wareneinsatz	0	1.510	-1.510
Personalkosten	0	160	-160
Verpflegung	0	60	-60
Reparaturen	0	0	0
Zinsaufwand	0	120	-120
Lagergebuehren	0	140	-140
Versicherung	0	0	0
Buchhaltungskosten	0	90	-90
Marktforschung	0	0	0
Abschreibung	0	220	-220
Summe Aufwand	**0**	**2.300**	**-2.300**
Ergebnis vor Steuern	**0**	**710**	-710
Steuern vom Einkommen	0	213	-213

Bilanz		
Ihre Eingabe	**Aktiva**	**Passiva**
Anlagevermoegen	0	
Umlaufvermoegen	0	
Eigenkapital		0
Fremdkapital		0
Summen	**0**	**0**
Loesung	**Aktiva**	**Passiva**
Anlagevermoegen	1.980	
Umlaufvermoegen	3.030	
Eigenkapital		3.010
Fremdkapital		2.000
Summen	**5.010**	**5.010**

Speziell das Eigenkapital ist eine bedeutende Position der Bilanz. Es zeigt Ihren Anteil am Vermögen und bildet die Grundlage zur Berechnung des Kreditlimits.

Sollten Sie den Abschluss selbst gemacht haben und es wurden Fehler festgestellt, dann erhebt die Finanzprokuratur von Venedig eine Strafgebühr die von der Differenz des gemeldeten Gewinns abhängig ist. Diese Gebühr wird von dem Kassenbestand abgezogen berührt aber die Buchhaltung nicht.

8 Bau von Gebäuden

Nach dem Abschluss können Sie von den Außenbezirken hin zum Rialtoplatz folgende Gebäude bauen:

Art des Gebäudes	Sonderrechte
Palast	keine
Lagerhaus	Sie zahlen keine Lagergebühren mehr
Gasthaus	Sie erhalten ein unversteuertes Einkommen
Kirche	Entweder zahlen Sie in der Folgeperiode die halben Zinsen oder Sie können in der Folgeperiode ein Bauverbot für ein anderes Team verhängen.

Das Team welches den Rialtoplatz als erstes schuldenfrei erreicht, hat das Spiel gewonnen.

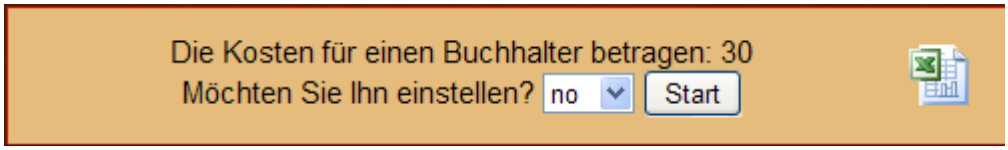
Sie können nun mit der nächsten Periode fortfahren oder das Spiel unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Das sollten Sie unbedingt mit der Spielleitung besprechen, da das Spiel nur fortgesetzt werden kann, wenn alle Teams online sind.

9 Zeremonie für den Sieger

Teil B: Buchhaltungsanleitung

Anleitung für die Buchhaltung des „Kaufmanns von Venedig“

Sie können einige Ausgaben sparen, wenn Sie die Buchhaltung selbst machen. Manchmal ist das auch die einzige Möglichkeit, wenn wegen der Hochkonjunktur einfach keine Buchhalter zu finden sind. Doch keine Angst, es ist nicht schwierig! Am einfachsten ist es, wenn Sie das bereit gestellte Excel- Modell dafür verwenden. Sie können aber auch ein eigenes Modell entwickeln oder die Einnahmen und Ausgaben auf ein Blatt Papier schreiben. In diesem Fall lernen Sie am meisten!



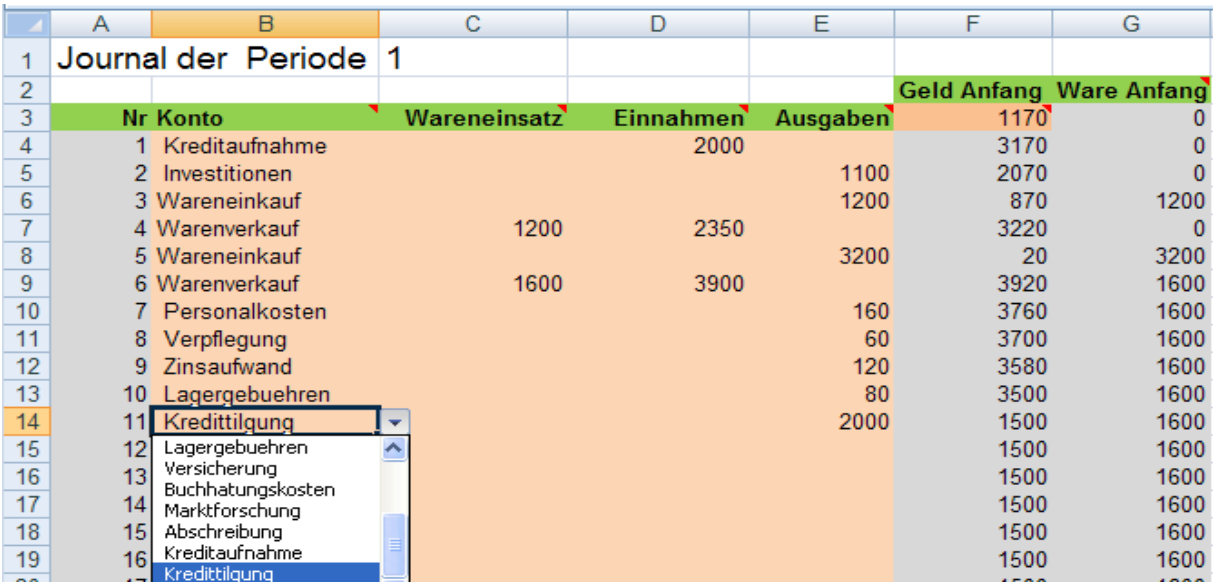
Am besten ist es, wenn Sie ein Teammitglied mit der Buchhaltung beauftragen. Ideal wäre es, wenn diese auf einem anderen PC gemacht würde. Sonst wechseln Sie zwischen den Fenstern.

10 Die Einnahmen-Ausgabenrechnung

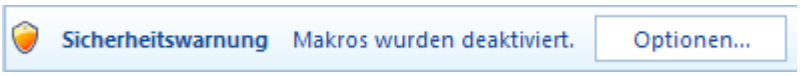
Die Einnahmen-Ausgabenrechnung ist eigentlich sehr einfach. Wahrscheinlich haben Sie auch Ihre privaten Einnahmen und Ausgaben zur besseren Übersicht schon einmal aufgeschrieben.

10.1 Das Journal

Einnahmen vermehren den Kassenbestand und Ausgaben vermindern diesen. Tragen Sie **alle** Veränderungen des Kassenbestandes hier ein und wählen Sie das dazu passende Konto aus.



	A	B	C	D	E	F	G
1	Journal der Periode	1					
2						Geld Anfang	Ware Anfang
3	Nr	Konto	Wareneinsatz	Einnahmen	Ausgaben	1170	0
4	1	Kreditaufnahme		2000		3170	0
5	2	Investitionen			1100	2070	0
6	3	Wareneinkauf			1200	870	1200
7	4	Warenverkauf	1200	2350		3220	0
8	5	Wareneinkauf			3200	20	3200
9	6	Warenverkauf	1600	3900		3920	1600
10	7	Personalkosten			160	3760	1600
11	8	Verpflegung			60	3700	1600
12	9	Zinsaufwand			120	3580	1600
13	10	Lagergebuehren			80	3500	1600
14	11	Kredittilgung			2000	1500	1600
15	12	Lagergebuehren				1500	1600
16	13	Versicherung				1500	1600
17	14	Buchhatungskosten				1500	1600
18	15	Marktforschung				1500	1600
19	16	Abschreibung				1500	1600
		Kreditaufnahme					
		Kredittilgung					



Wichtig: Makros aktivieren

Nur beim Warenverkauf tragen Sie auch den **Wareneinsatz** ein. Das ist der Einkaufswert der verkauften Ware. Alle Daten werden beim Spiel angezeigt. Der Eintrag des Wareneinsatzes dient lediglich der Ermittlung des Lagerbestandes und ist für die Einnahmen Ausgabenrechnung nicht notwendig. Wenn Sie die doppelte Buchhaltung wählen, ist er hingegen von Bedeutung.

Wichtig ist, dass Sie **Investitionen** (Gegenstände, die Sie mehrere Jahre verwenden) im Anlageverzeichnis eintragen, da der Anschaffungswert auf die Nutzungsdauer verteilt wird.

	A	B	C	D	E	F	G
1		Anlageverzeichnis					
2	Anschaffung in Periode	Anlagegut	Anschaffungs-wert	Nutzungs-dauer	Buchwert	Abschreibung	Restwert
3	1	Schiff	1500	6	1500	250	1250
4	1	Kanone	100	4	100	25	75
5	1	Schiff	1500	6	1500	250	1250
6	1	Kanone	300	4	300	75	225

Die grau hinterlegten Felder werden automatisch berechnet.

10.2 Jahresabschluss

In Venedig angekommen können Sie nach dem Verkauf Ihrer Ware den Jahresabschluss machen.

Alle Formeln zur Berechnung des Ergebnisses sind bereits fertig. Sie können diese zwar ansehen, aber nicht ändern.

Einnahmen	8250
Ausgaben	7920
-Abschreibung	215
-Kreditaufnahme	2000
+Kredittilgung	2000
+Investitionen	1100
+Privatentnahmen	0
-Privateinlagen	0
=Ergebnis vor Steuern	1215
Steuern vom Einkommen	365

	A	B	C
1	Ergebnisrechnung		
2	Konten	Einnahmen	Ausgaben
3	Warenverkauf	6250	0
4	Wareneinkauf	0	4400
5	Personalkosten	0	160
6	Verpflegung	0	60
7	Reparaturen	0	0
8	Zinsaufwand	0	120
9	Lagergebuehren	0	80
10	Versicherung	0	0
11	Buchhaltungskosten	0	0
12	Marktforschung	0	0
13	Abschreibung	0	0
14	Kreditaufnahme	2000	0
15	Kredittilgung	0	2000
16	Investitionen	0	1100
17	Privatentnahmen	0	0
18	Privateinlagen	0	0
19	**Summen**	8250	7920
20	**Überschuss**	330	
21	Abschreibung	0	215
22	**Ergebnis vor Steuern**	1215	
23	Steuern	365	
24			
25	**Liquiditätsrechnung**		
26	Kasse Anfangsbestand	2000	
27	Kreditaufnahme	0	0
28	Kredittilgung	0	0
29	Investitionen	0	0
30	Einnahmen	8250	
31	Ausgaben		7920
32	**Endbestand Kasse**	2330	

Übertragen Sie dann die Zahlen aus dem Excel ins Formular und klicken auf „Absenden“.

Dann erhalten Sie den Vergleich Ihrer Eingaben mit der Lösung.

Von der Differenz der Gewinnmeldung wird eine Strafgebühr berechnet, deren Höhe von der Spielleitung festgelegt wird. Wahrscheinlich ist sie geringer als die Gebühren für die externen Buchhalter.

Versuchen Sie es selbst! Sie lernen sehr viel dabei und die Strafgebühr wird immer kleiner, bis sie ganz entfällt!

Gewinn und Verlustrechnung	Ihre Eingabe	Loesung	Differenz
Einnahmen	8.250	8.250	0
Ausgaben	7.920	7.950	-30
-Abschreibung	215	220	-5
-Kreditaufnahme	2.000	2.000	0
+Kredittilgung	2.000	2.000	0
+Investitionen	1.100	1.100	0
=Ergebnis vor Steuern	1.215	1.180	35
Steuern vom Einkommen	365	354	11

Super, Ihr Abschluss war perfekt!

Wenn Sie die Einnahmen-Ausgabenrechnung geschafft haben, können Sie die doppelte Buchhaltung versuchen. Sie werden sehen, in Ihrem Handelsunternehmen sind die Unterschiede nicht so groß.

11 Doppelte Buchführung

Damit zahlen Sie nur die halben Steuern, da die Verwaltung von Venedig die Einführung der doppelten Buchführung unterstützen will.

Ergebnisrechnung		
Konten	**Einnahmen**	**Ausgaben**
Warenverkauf	6350	0
Wareneinkauf	0	4200
Personalkosten	0	160
Verpflegung	0	60
Reparaturen	0	0
Zinsaufwand	0	120
Lagergebuehren	0	65
Versicherung	0	0
Buchhatungskosten	0	0
Marktforschung	0	0
Kreditaufnahme	2000	0
Kredittilgung	0	2000
Investitionen	0	1100
Summen	**8350**	**7705**
Überschuss	**645**	
Abschreibung	0	215
Ergebnis vor Steuern	**1530**	
Steuern	459	
Liquiditätsrechnung		
Kasse Anfangsbestand	1170	
Kreditaufnahme	2000	0
Kredittilgung	0	2000
Investitionen	0	1100
Einnahmen	8350	
Ausgaben		7705
Endbestand Kasse	1815	
Warenlager	1300	

Während des Jahres können Sie die Eintragungen im Journal auf dieselbe Weise durchführen.

Bei der Gewinnermittlung müssen Sie statt des Wareneinkaufs den Wareneinsatz verwenden.

Lagerwert Anfang

+ Wareneinkauf

-Lagerwert Ende

= **Wareneinsatz**

Bei der Eingabe der Bilanz berechnen Sie die Positionen:

- **Anlagevermögen** = Restwert aus Anlagenverzeichnis
- **Umlaufvermögen =** Kasse + Lagerwert
- **Fremdkapital =** Kredit
- **Eigenkapital =** Anlagevermögen + Umlaufvermögen - Fremdkapital

Diese Werte übertragen Sie wiederum ins Formular. Die Reihenfolge der gewählten Konten ist dabei egal.
Danach erhalten Sie wieder den Vergleich zwischen Ihrer Eingabe und der Lösung.

Gewinn und Verlustrechnung

Aufwendungen		Ertraege	
Wareneinsatz	2900	Erloese	6350
Personalkosten	160	Kein Eintrag	0
Verpflegung	60	Kein Eintrag	0
Zinsaufwand	120	Kein Eintrag	0
Lagergebuehren	65	Kein Eintrag	0
Ergebnis vor Steuern	2830	Kein Eintrag	0
Steuern vom Einkommen	849	Kein Eintrag	0
Abschreibung	215	Kein Eintrag	0
Kein Eintrag	0	Kein Eintrag	0
Kein Eintrag	0	Kein Eintrag	0
Kein Eintrag	0	Kein Eintrag	0
Kein Eintrag	0	Kein Eintrag	0

Bilanz

Aktiva		Passiva	
Anlagevermoegen	1935	Kein Eintrag	5050
Umlaufvermoegen	3115	Kein Eintrag	0

Wenn Sie die doppelte Buchhaltung abgeben, zahlen Sie nur die Hälfte der 30% Steuern vom Einkommen!

Manchmal kann es sein, dass die Finanzprokuratur von Venedig nur eine doppelte Buchführung erlaubt. (Hinweis für die Spielleitung: Beim neuen Spiel im Feld „Kein Buchhalter ab Periode“ eine Zahl > 10 wählen. Z.B. bedeutet 12, dass ab der 2. Periode nur mehr die doppelte Buchführung erlaubt ist.)

Gewinn und Verlustrechnung	Ihre Eingabe	Loesung	Differenz
Erloese	6.350	6.350	0
Wareneinsatz	2.900	2.900	0
Personalkosten	160	160	0
Verpflegung	60	60	0
Reparaturen	0	0	0
Zinsaufwand	120	120	0
Lagergebuehren	65	65	0
Versicherung	0	0	0
Buchhaltungskosten	0	30	-30
Marktforschung	0	0	0
Abschreibung	215	220	-5
Summe Aufwand	**3.520**	**3.555**	**-35**
Ergebnis vor Steuern	**2.830**	**2.795**	35
Steuern vom Einkommen	849	419	430

Bilanz		
Ihre Eingabe	**Aktiva**	**Passiva**
Anlagevermoegen	1.935	
Umlaufvermoegen	3.115	
Eigenkapital		0
Fremdkapital		0
Summen	**5050**	**0**
Loesung	**Aktiva**	**Passiva**
Anlagevermoegen	1.980	
Umlaufvermoegen	3.115	
Eigenkapital		5.095
Fremdkapital		0
Summen	**5.095**	**5.095**

Leider hat die Finanzprokuratur folgende Fehler in Ihrer Buchhaltung festgestellt:

Sie haben der Behörde einen falschen Gewinn gemeldet und werden mit folgendem Zuschlag belastet: 3

Achtung: **Mit dem Anzeigen der Bilanz ist die Periode beendet**. Sie können bei Bedarf die Auswertung drucken oder in eine Exceldatei kopieren.

Die aus dem Jahresabschluss resultierenden Steuern und eventuelle Strafgebühren sind Privatentnahmen in der Folgeperiode. Auch die anschließenden Ausgaben für Gebäude betreffen nicht Ihr Handelsunternehmen und sind **Privatentnahmen**. Einkommen aus Gasthäusern sind daher **Privateinlagen**.

Vergessen Sie nicht, diese einzutragen!

Teil C: Didaktik

Einleitung

Erkenntnisse der Hirnforschung (Manfred Spitzer, Gerald Hüther, ...) haben gezeigt, dass nachhaltiges Lernen am ehesten durch eigene Erfahrungen, dem Erkennen der Bedeutung („warum brauch‘ ich das?“) und von intrinsischer Motivation/Begeisterung unterstützt, stattfindet.

Diese Erkenntnisse bildeten die Leitgedanken bei der Entwicklung der betriebswirtschaftlichen Online-Spiele.

Das Online-Spiel „Der Kaufmann von Venedig“ eignet sich sowohl für den Einsatz in allgemein bildenden Fächern wie auch im Besonderen für wirtschaftliche Fächer.

12 Allgemeines Wirtschaftsverständnis

Auf jeden Fall erhalten die Schüler/innen einen Einblick in das 15. Jahrhundert und lernen wirtschaftliche Zusammenhänge zu verstehen und ihr Wissen anzuwenden.

Auch Schüler/innen aus allgemein bildenden Schulen lernen spielerisch einige wirtschaftliche Grundbegriffe kennen und erleben die Auswirkungen ihrer Entscheidungen.

So stellen sich z.B. folgende wirtschaftliche Fragen:

- Wie soll ich mein Kapital am besten einsetzen?
- Soll ich meine Kapazitäten stark erweitern? Welche Gefahren sind damit verbunden?
- Wie finanziere ich meinen Einkauf? Was ist ein Kreditlimit und wovon ist es abhängig?
- Wodurch werden die Einkaufs- und Verkaufspreise beeinflusst?
- Macht es Sinn eine Versicherung abzuschließen, und was ist ein Selbstbehalt?
- Benötige ich eine Marktforschung? Was ist der Nutzen derselben?
- Warum fallen bzw. steigen Preise für Waren in unterschiedlichen Regionen?
- Welche Produkte bringen in welchen Regionen den höchsten Rohgewinn? Was ist überhaupt ein Rohgewinn?
- Verkaufe ich meine Waren, obwohl der Preis gesunken ist? Welche Alternativen gibt es?
- Was ist der Wareneinsatz, und wozu brauche ich diesen?
- Was sind fixe und variable Kosten, und wie wirken sich diese aus?
- Ist es besser Kredite zu tilgen oder weiter zu investieren?
- Was bedeuten die Grundbegriffe der Bilanz und wodurch werden diese beeinflusst?
- Wie kommt ein Gewinn bzw. Verlust zustande? Wie kann ich diese beeinflussen?
- Was ist der Unterschied zwischen Einnahmen und Erträgen bzw. Ausgaben und Aufwendungen?
- Welche Bedeutung hat das Eigenkapital?
- Was sind Investitionsgüter, und warum werden deren Kosten auf mehrere Perioden verteilt?
- Welche Gebäude soll ich bauen und wie ist die Verbindung zu meinem Handelsbetrieb?
- Was sind Privateinlagen bzw. Privatentnahmen und wie beeinflussen diese das Ergebnis?

- Worin liegen die wesentlichen Unterschiede zwischen der Einnahmen-Ausgabenrechnung und der doppelten Buchführung?
- Was ist eine Insolvenz und wodurch kann diese entstehen?Es würde Sinn machen, einige dieser Fragen nach mehreren Spielen zu stellen.

Wenn man eine Region bereist, muss man auch etwas darüber wissen. Daher erscheint vor Ankunft in einer Region eine zufallsartig ausgewählte Frage zu dieser Region. Wenn man diese nicht beantworten kann, erleidet man einen Zeitverlust und damit einen Nachteil gegenüber Mitbewerbern, die ein besseres Allgemeinwissen haben. Das Wissen dazu kann man sich einerseits auf der ersten Seite „Historischer Hintergrund“ und andererseits mit dem Infosymbol bei jeder Region erwerben.

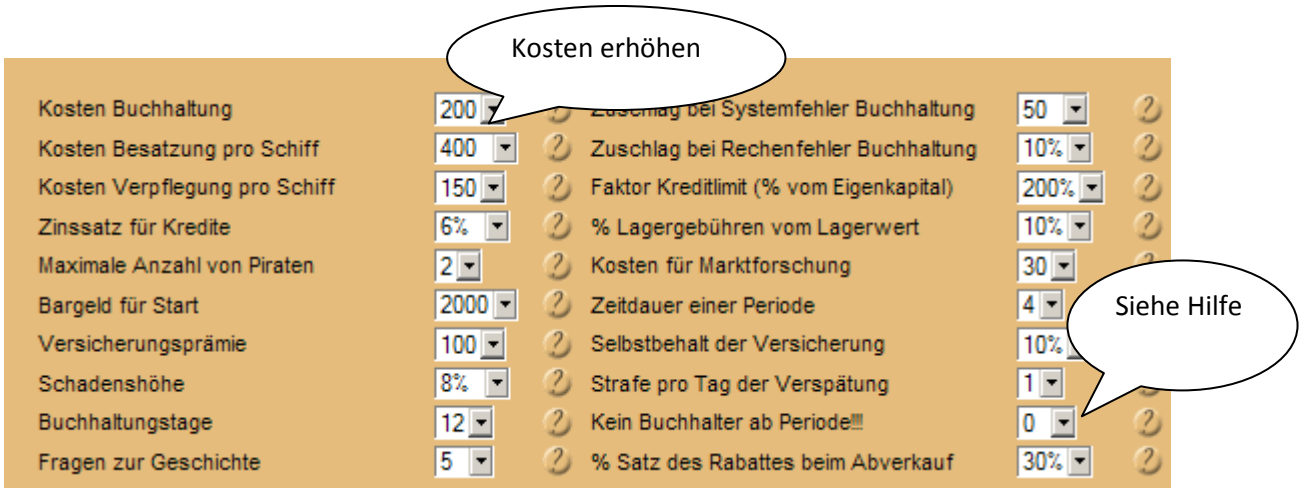
Lehrer/innen können mittels eines Mails alle Fragen mit Lösungen anfordern.

Wenn entsprechende PCs zur Verfügung stehen, kann das Spiel im Unterricht in bis zu 5 Teams zu je 2 bis 4 Mitgliedern gespielt, vor dem Start einer neuen Periode unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden.

13 Einsatz im Rechnungswesen

Das Schwergewicht liegt auf dem Lernen und der Anwendung von Rechnungswesen. Das Lehrziel liegt hier auf der selbstständigen Erarbeitung der Einnahmen-Ausgabenrechnung bzw. der doppelten Buchführung.

Die Spielleitung (Schüler/innen des Vertrauens) kann bei der Anlage eines neuen Spiels entweder die Kosten für die Buchhaltung und die Strafgebühren erhöhen oder das Outsourcing ganz ausschließen.



Damit können Sie (die Spielleitung) das Einstellen eines Buchhalters ab einer bestimmten Periode verhindern. Ab dieser Periode müssen die Teams die Buchhaltung selbst machen. Zusätzlich kann die Spielleitung bestimmen, ab welcher Periode nur mehr die **doppelte Buchführung** erlaubt ist. Dafür addieren Sie 10 zu der Periode. Mit der Zahl 12 können Sie z.B. bewirken, dass ab der Periode 2 nur mehr die doppelte Buchhaltung erlaubt ist!

Wir empfehlen beim ersten Spiel das Outsourcing ab der 2. Periode zu unterbinden und die Schüler/innen anzuhalten, den Abschluss der ersten Periode genau zu analysieren, um dann die Buchhaltung selbst erledigen zu können.

Der Lerneffekt ist besonders hoch, wenn die Schüler/innen **nicht** das beigestellte Excelmodell verwenden, sondern versuchen selbst eines zu erstellen.

Sie lernen aber auch einiges in Informatik, wenn Sie das beigestellte Modell analysieren bzw. nachbauen.

Durch die Tooltipps (mit der Maus über die Felder fahren) erhalten die Schüler/innen die Erklärung zu den Begriffen und deren Berechnung.

Achtung: Ausgaben für den Kauf von Gebäuden betreffen nicht das Handelshaus und sind damit als Privatentnahmen zu behandeln. Das betrifft auch Strafgebühren und Einkommensteuern. Das steht zwar in der Buchhaltungsanleitung, wird aber von den Schüler/innen häufig überlesen.

Empfehlenswert ist, dass in jedem Team ein Mitglied die Buchhaltung – am besten auf einem getrennten PC – übernimmt und parallel zum Spiel (z.B. während der Reise) jede Transaktion einträgt.

Die Gebühren für das Outsourcing des Jahresabschlusses sind doppelt so hoch als die Gebühren für das normale Tagesgeschäft. Sie sind jedoch so angesetzt, dass die eventuellen Strafgebühren meist kleiner sind. Erfahrungsgemäß werden die Strafgebühren von Periode zu Periode geringer, wodurch ein Erfolgserlebnis ausgelöst wird, welches den Lernerfolg stark unterstützt.

Die Strafgebühr 2 wird derzeit von der Differenz beim gemeldeten Gewinn berechnet. Wurden z.B. 500 gemeldet und die Lösung lautet 800, so werden im leichtesten Level 10% von der Differenz – in diesem Beispiel – 30 als Strafgebühr verrechnet.

Bei der doppelten Buchhaltung bezieht sich die Strafgebühr 1 auf jede falsche Zuordnung in Bilanz und G&V (z.B. Ertrag in Bilanz).

Die Gebühren können von der Spielleitung gewählt werden und sollten von den Schüler/innen in der Folgeperiode als Privatentnahme gebucht werden.

Wir empfehlen, die Gebühren zunächst in der niedrigsten Einstellung zu belassen und bei einem weiteren Spiel zu erhöhen.

Für eine spätere Analyse ist es von Vorteil, jeden Jahresabschluss mit „copy&paste“ in eine Exceldatei zu kopieren. Empfehlenswert wäre auch, dass die Schüler/innen danach zu jedem Jahresabschluss kommentieren, welche Fehler sie gemacht haben bzw. was sie gelernt haben.

Gründe für eine Insolvenz können z.B. zu hohe Kapazitäten, die nicht ausgelastet werden können, oder auch zu hohe Privatentnahmen für den Kauf von Gebäuden sein.