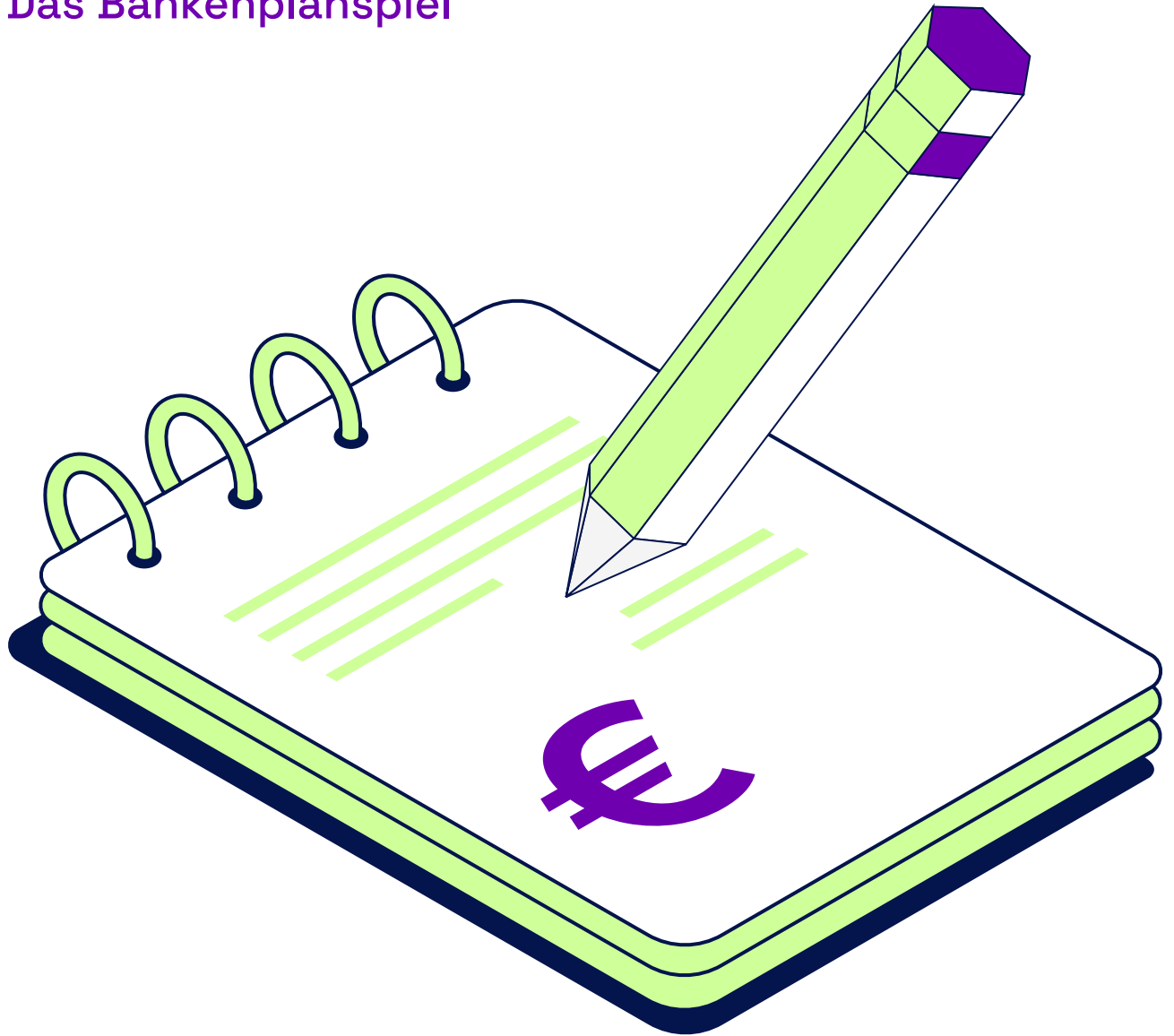


SCHULBANKER

Das Bankenplanspiel



Einführung ins Spiel

Begleitblätter zur Präsentation „SCHULBANKER – es geht los!“

Fassung Oktober 2025

Inhaltsverzeichnis

1	Ziel des Spiels und Unterlagen	3
2	Spielablauf	4
3	Strategie	5
4	Organisation.....	7
5	Ranking	8
6	Zeitplan	9
7	Aktionen im Spiel.....	10
8	Entscheidungsformular.....	12
9	Spielergebnisse.....	14
10	Planung der Spielentscheidungen.....	16
11	Unterlagen für die Planung	18
12	Analyse der Spielergebnisse	19
13	Genaue Analyse.....	21

Ziel des Spiels und Unterlagen



Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ◆ verstehen die Spielaufgabe.
- ◆ haben das Handbuch gelesen.
- ◆ sind mit dem Spielbereich vertraut.

Die Schülerinnen und Schüler führen über sechs Geschäftsjahre hinweg eine virtuelle Bank. Ihr Ziel ist es, ihre Bank im Wettbewerb mit den anderen Planspielbanken möglichst erfolgreich zu managen. Dabei übernehmen sie die Rolle des Managements und treffen eigenständig wirtschaftliche Entscheidungen.

Sie lernen unter anderem:

- ◆ Berichte wie die Bilanz und Gewinn- und Verlustrechnung zu lesen und zu verstehen,
- ◆ wie das Rechnungswesen einer Bank funktioniert,
- ◆ Marktentwicklungen, konjunkturelle Einflüsse und das Verhalten der Konkurrenz zu beobachten und zu analysieren,
- ◆ wie Geldpolitik und die Vorschriften der Europäischen Zentralbank (EZB) wirken.

Spielunterlagen

Die zentrale Spielunterlage ist das Handbuch. Darin finden die Teilnehmenden alle wichtigen Informationen, um das Spiel erfolgreich zu bestreiten.

- ◆ Die Schülerinnen und Schüler sollten das Handbuch sorgfältig lesen. Fragen können im Unterricht geklärt oder an die Spielleitung gerichtet werden.
- ◆ Weitere Materialien wie Arbeitsblätter oder der Calculation Plan stehen online unter Infos zum Spiel zur Verfügung.

Spielbereich:

Rechtzeitig vor Spielbeginn erhalten alle Teilnehmenden ihre persönlichen Zugangsdaten zum Spielbereich. Dort finden sie:

- ◆ aktuelle Informationen
- ◆ das Entscheidungsformular zur Abgabe der Spielentscheidungen
- ◆ die Spielergebnisse sowie individuelle Berichte zu ihrer Planspielbank





Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ◆ kennen den zeitlichen Ablauf.
- ◆ wissen, wer ins Finale einzieht.

Vorrunde

Die Vorrunde startet immer im November und endet im Februar. In dieser Phase durchlaufen die Teams sechs Geschäftsjahre, die innerhalb von sechs Wochen simuliert werden – pro Woche ein Geschäftsjahr.

Ablauf im Überblick

- ◆ Die Teams planen wöchentlich ihre unternehmerischen Entscheidungen.
- ◆ Die Entscheidungen müssen bis jeweils montags, 18:00 Uhr an die Spiel-
leitung übermittelt werden.
- ◆ Die Spielleitung wertet die Eingaben aus und stellt freitags ab 18:00 Uhr:
 - die aktuellen Spielberichte,
 - sowie aktuelle Informationen zur Konjunkturentwicklung und zum
Bankensektor im Spielbereich zur

Zum Spielstart zeigen die Berichte allen Teams die gleiche Ausgangssituation. Ab dem zweiten Geschäftsjahr werden die individuellen Ergebnisse der jeweiligen Planspielbank veröffentlicht, auf deren Grundlage die Teams ihre nächsten Entscheidungen treffen.

Finale

Die 20 erfolgreichsten Teams der Vorrunde werden gemeinsam mit ihren Lehrkräften zum großen Finale im Frühjahr nach Berlin eingeladen. Dort treten sie live gegeneinander an – mit dem Ziel, einen Platz auf dem Siegereck zu erreichen.

(siehe auch Seite 8 Ranking)





Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ✦ verstehen, warum eine Strategie für den Erfolg der Bank wichtig ist.
- ✦ wissen, wie sie die Strategie entwickeln und verfolgen können.
- ✦ lernen strategische Entscheidungen im Spiel zu begründen.

Bei SCHULBANKER ist die Strategie der zentrale Leitfaden für alle Entscheidungen der Bank. Die Teams sollten sich im ersten Geschäftsjahr bewusst überlegen, in welche Richtung sie ihre Bank entwickeln möchten.

→ **Eine Strategie ist der Weg zum Ziel.**

Am Anfang steht die Zielsetzung

Was möchte das Team mit seiner Bank erreichen? Welche Schwerpunkte sollen im Produkt- und Dienstleistungsangebot gesetzt werden?

Folgende Leitfragen helfen dabei:

- ✦ **Zielkundschaft:**
Soll der Fokus eher auf dem Privatkundenbereich oder dem Firmenkundengeschäft liegen – oder beides gleich gewichtet werden?
- ✦ **Größe und Ausrichtung der Bank:**
Wird eine große Bank mit breiter Kundenbasis angestrebt – oder eine spezialisierte Bank, die gezielt bestimmte Kundengruppen bedient?
- ✦ **Produktstrategie:**
Soll in bestimmten Bereichen eine Marktführerschaft aufgebaut werden, oder wird eine ausgewogene Positionierung mit stabilen Anteilen in mehreren Segmenten verfolgt?

Der Weg zum Ziel

Wie können die Teams bestehende Kundinnen und Kunden binden und neue gewinnen?

- ✦ **Attraktive Konditionen:**
Durch die Festlegung wettbewerbsfähiger Zinssätze für Einlagen und Kredite kann die Bank für Kundinnen und Kunden besonders interessant werden.
- ✦ **Kundennähe stärken:**
Der Ausbau eines kundenfreundlichen Netzes aus Filialen und/oder Kundenterminals fördert Vertrauen und Erreichbarkeit.



✦ **Investition in Marketing und Personal:**

Soll in bestimmten Bereichen eine Marktführerschaft aufgebaut werden, oder wird eine ausgewogene Positionierung mit stabilen Anteilen in mehreren Segmenten verfolgt?

Die Strategie sollte regelmäßig überprüft und bewertet werden:

✦ Ist sie weiterhin erfolgreich?

✦ Entspricht sie noch den aktuellen Marktbedingungen?

→ **Bei Bedarf sollte die Strategie angepasst werden, um langfristig wettbewerbsfähig zu bleiben.**





Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ◆ verstehen, warum Teamarbeit wichtig ist und haben sich als Team organisiert.
- ◆ haben ihrer Bank einen Namen gegeben.

Kompetenzverteilung

Um ihre Bank erfolgreich zu führen, müssen sich die Schülerinnen und Schüler gut organisieren und sinnvoll im Team aufstellen. Ziel ist es, eine klare gemeinsame Arbeitsbasis zu schaffen.

Wie werden Aufgaben und Verantwortlichkeiten verteilt?

Jedes Teammitglied übernimmt ein Aufgabenfeld und wird darin zur Expertin oder zum Experten. Mögliche Rollenverteilung:

- ◆ Einlagen- und Kreditgeschäft
- ◆ Marketing und Werbung
- ◆ Marktanalyse und Wettbewerbsbeobachtung

Wie werden Entscheidungen getroffen?

Als Bankvorstand entscheiden die Schülerinnen und Schüler gemeinsam. Dabei übernehmen sie Verantwortung für alle getroffenen Maßnahmen und deren Auswirkungen.

Diese klare Struktur unterstützt nicht nur die Zusammenarbeit im Team, sondern auch Eigenverantwortung, unternehmerisches Denken und Kommunikationsfähigkeit.

Bankname

Der Bankname ist die „Visitenkarte“ und vermittelt einen ersten Eindruck. Ihre Schülerinnen und Schüler sollten beachten, dass der Name

- ◆ kundenwirksam und ansprechend ist
- ◆ und einen Bezug zur Strategie hergestellt werden kann.

In die Bewertung fließt der Bankname nicht ein. Er wird im 1. Geschäftsjahr im Entscheidungsformular eingetragen und zusammen mit den ersten Spielentscheidungen an die Spielleitung übermittelt.





Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ✦ verstehen, wie die Verteilung der Teams abläuft,
- ✦ wie sie ihr Ranking beeinflussen können
- ✦ und wie sich ihr Punktwert zusammensetzt.

Verteilung der Teams

Die Zuteilung der Teams erfolgt per Zufallsprinzip auf 20 verschiedene Märkte. Ziel der Teams ist es, innerhalb ihres Marktes bestmöglich abzuschneiden. Das jeweils beste Team eines Marktes qualifiziert sich für das Finale.

→ **Das bedeutet: 20 Märkte = 20 Teams im Finale.**

- ✦ Das beste Team des Marktes ist das mit dem höchsten Gesamtpunktwert.
- ✦ Nach sechs Spielrunden qualifizieren sich die besten Marktsiegerinnen und -sieger für das Finale.
- ✦ Pro Schule kann nur ein Team im Finale vertreten sein.
- ✦ Sollte ein qualifiziertes Team nicht am Finale teilnehmen können, rückt das nächstplatzierte Team desselben Marktes nach.

Wie kommt es zum Punktwert?

Der Punktwert setzt sich zusammen aus:

- ✦ **Rücklagenbildung:**
50% des Bilanzgewinns werden als Rücklagen eingestellt und fließen in die Bewertung ein.
- ✦ **Ratingstufe:**
 - Alle Planspielbanken starten mit der Ratingstufe B+.
 - Alle Planspielbanken werden hinsichtlich ihrer Kreditwürdigkeit von Ratingagenturen bewertet.
 - Die Ratingstufen reichen von A+ bis D-.
- ✦ Eventuellen **Notkrediten und Zinsen.**
- ✦ **Bonuspunkten für die Wertpapierfonds-Performance:**
 - Top 10 des Marktes: +0,2%
 - Top 20 des Marktes: +0,1%
- ✦ **Bonuspunkten für zusätzliche Aktionen:**
 - Finanzbildungsaktion
 - Erfolgreiche Weihnachtsaktion im Geschäftsjahr 3
 - Portfolio Green Bond in Geschäftsjahr 4



Handbuch
Kapitel 1.1

Eine Beispielberechnung des Punktwerts finden Sie im Handbuch, Seite 6.



Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ◆ kennen den zeitlichen Ablauf des Spiels.
- ◆ erhalten Tipps zur Vorbereitung und Organisation.

Termine im Überblick

Geschäftsjahr 1	Montag, 10.11.2025, 8 Uhr – Montag, 17.11.2025, 18 Uhr
Geschäftsjahr 2	Montag, 24.11.2025, 8 Uhr – Montag, 01.12.2025, 18 Uhr
Geschäftsjahr 3	Montag, 08.12.2025, 8 Uhr – Montag, 15.12.2025, 18 Uhr
Weihnachtspause	Samstag, 22.12.2025 – Sonntag, 11.01.2026
Geschäftsjahr 4	Montag, 12.01.2026, 8 Uhr – Montag, 19.01.2026, 18 Uhr
Geschäftsjahr 5	Montag, 26.01.2026, 8 Uhr – Montag, 02.02.2026, 18 Uhr
Geschäftsjahr 6	Montag, 09.02.2026, 8 Uhr – Montag, 16.02.2026, 18 Uhr

Früh starten

Ermutigen Sie die Schülerinnen und Schüler in jedem Geschäftsjahr frühzeitig zu starten. So bleibt ausreichend Zeit für

- ◆ Rückfragen bei Unklarheiten
- ◆ und evtl. Korrekturen

Termine im Kalender eintragen

Die Schülerinnen und Schüler können Handyerinnerungen oder einen gemeinsamen Kalender nutzen, um keine Abgabefrist zu verpassen.

Teamarbeit organisieren

- ◆ Regelmäßige Abstimmung durch wöchentliche Teammeetings.
- ◆ Entscheidungen im Team besprechen.
- ◆ Ergebnisse und Rückmeldungen aus dem Spiel an alle weiterleiten und gemeinsam analysieren.





Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ✦ wissen, welche freiwilligen Aktionen es im Spiel gibt.
- ✦ welche Vorteile ihnen diese Aktionen bringen.

Im Spiel gibt es fünf Aktionen, bei denen die Schülerinnen und Schüler freiwillig mitmachen können. Bei erfolgreicher Beteiligung werden ihnen (je nach Aktion) kostenlose Werbung oder Punkte gutgeschrieben.

Aktion Finanzbildung

(ab Spielbeginn): + 0,5 Punkte

- ✦ Die Schülerinnen und Schüler überlegen, welchen Beitrag sie zum Thema Finanzbildung leisten möchten und erstellen ein Konzept.
- ✦ Die Umsetzung kann z.B. als Präsentation, Video, Quiz oder schriftliche Unterlage erfolgen.

Aktion Kommunikation und Marketing

(ab Spielbeginn): zwischen 30.000 und 750.000 Euro

Kommunikation und Marketing entscheidet, wie die Menschen die Bank in der Öffentlichkeit wahrnehmen:

- ✦ Zeitung, Radio, TV: Ein Artikel über SCHULBANKER erscheint, ein Beitrag wird gesendet.
- ✦ Marketing: z.B. ein Logo, ein Marketing-Konzept oder ein Flyer für die Kundinnen und Kunden werden entwickelt.
- ✦ Schulaktion: Präsentation an der Schule, Infostand oder ein Artikel auf der Website der Schule.
- ✦ Social Media: Instagram-Account, Reels, Posts.

Weihnachtsaktion

(im 3. Geschäftsjahr): + 0,3 Punkte

- ✦ Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine Weihnachtsaktion, die das soziale Engagement der Bank zeigt und führen diese durch (z.B. Weihnachtspakete für bedürftige Familien).
- ✦ Im Nachgang wird ein Bericht über die Aktion erstellt.

Aktion Portfolio Green Bonds

(im 4. Geschäftsjahr): + 0,5 Punkte

Das Portfolio des Green Bonds muss folgende Fragen beantworten:

- ✦ Welches ist die gesellschaftliche Herausforderung?
- ✦ Warum engagiert sich die Bank für Nachhaltigkeit?



- ✦ Welche Projekte werden gefördert und warum?
- ✦ Was ist der Unique Selling Point (USP)?
- ✦ Name, Zinssatz und Laufzeit des Green Bonds?

Aktion Social Media

(im 6. Geschäftsjahr): je 300.000 Euro für die drei besten Aktionen

Die Schülerinnen und Schüler drehen zum Spielende ein Reel als Review und beantworten folgende Fragen:

- ✦ Was haben sie bei SCHULBANKER gelernt?
- ✦ Was hat besonders Spaß gemacht?
- ✦ Warum haben sie es verdient, ins Finale zu kommen?

Vorteile

Je nach Aktion müssen die Teams weniger Geld für Werbung ausgeben und können sich dadurch eventuell einen Wettbewerbsvorteil verschaffen und/oder erhalten zusätzlichen Punkte, die zum Gesamtpunktwert addiert werden.

Detaillierte Informationen finden sie in den einzelnen Handouts unter Infos zum Spiel.





Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ✦ wissen, welche Entscheidungen sie treffen.
- ✦ verstehen, was hinter ihren Entscheidungen steckt.
- ✦ kennen die Spielvorgaben.

Folgende Entscheidungen treffen Ihre Schülerinnen und Schüler im Planspiel:

Ab dem 1. Geschäftsjahr:

✦ Zinsen im Aktiv- und Passivgeschäft:

Die Teams entscheiden über die Höhe der Zinssätze, zu denen sie sich als Bank Geld beschaffen (Passivgeschäft) und über die Höhe der Zinssätze, zu denen sie Geld verleihen (Aktivgeschäft).

✦ Kontoführung Girokonto sowie Kontoführung Online Banking:

Sie legen die Höhe des Zinssatzes (=Preis) fest, den sie den Kundinnen und Kunden für das Führen dieser beiden Konten berechnen.

✦ Ausgaben für Kommunikation und Marketing sowie für Qualifikation und Training:

Hier entscheiden die Teams über die Ausgaben für Werbung und für Qualifizierung der Mitarbeitenden. Beide Investitionen sind für den Erfolg der Bank relevant. Die Ausgaben wirken im aktuellen und in den folgenden Geschäftsjahren.

✦ Filialen und Kundenterminals:

Hier bestimmen sie über Eröffnung oder Schließung die Anzahl der Filialen und Kundenterminals. Es gibt zwei Strategien: ein dichtes Filialnetz oder eine Direktbank. Beide Strategien haben Vor- und Nachteile.

✦ Festverzinsliche Wertpapiere:

Die Schülerinnen und Schüler können sie als Kapitalanlage kaufen oder zur Beschaffung liquider Mittel wieder verkaufen.

✦ Marktinformationen:

Sie entscheiden über den Kauf von bis zu vier Marktinformationspaketen. Darin sind Informationen über die Situation am Markt sowie über die Konkurrenz enthalten.

Zusätzlich ab dem 2. Geschäftsjahr:

✦ Wertpapierfonds:

Die Planspielbanken stellen einen Wertpapierfonds zusammen, der aus „echten“ Wertpapieren besteht: zwei bis vier Aktien aus dem EURO STOXX 50 und einem Green Bond der Europäischen Investmentbank.



Sie erhalten dafür einen kostenfreien Zugang zum Premium-Bereich der Börsen-Zeitung, unserem Kooperationspartner.

✦ **Kundendepot:**

Die Banken verwalten im Kundendepot die Wertpapiere. Für den Handel erheben sie eine Gebühr in Form eines Prozentsatzes und legen zusätzlich eine Umsatzprovision auf Käufe und Verkäufe fest. Die Entscheidung der Kundinnen und Kunden richtet sich nach der Performance des Fonds.

✦ **Interbankenhandel und Zentralbankkredite:**

Die Teams können mit einem anderen Team einen Interbankenhandel abschließen. Zudem können sie sich Geld direkt bei der Europäischen Zentralbank leihen.

Zusätzlich ab dem 3. Geschäftsjahr:

✦ **Kreditkarten:**

Die Schülerinnen und Schüler entscheiden über den Preis pro Kreditkarte pro Jahr.

Die genauen Spielvorgaben zu den jeweiligen Entscheidungen können im Handbuch nachgelesen werden.





Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ◆ kennen die Berichte, die sie in jedem Geschäftsjahr erhalten.
- ◆ verstehen die Zusammenhänge zwischen den Berichten.

Immer freitags, 18 Uhr werden die Ergebnisberichte freigeschaltet. Sie sind die Grundlage für die weiteren Planungen, die Steuerung und Kontrolle des betrieblichen Geschehens einer Bank. Folgende Berichte stehen zur Verfügung:

- ◆ Die **Aktuellen Informationen** umfassen Daten zur Konjunktur, zum Kundenverhalten sowie zur eigenen Bank, beispielsweise zum Rating oder zu neuen regulatorischen Vorgaben.
- ◆ Das **Ranking** zeigt, welche Planspielbanken auf dem eigenen Markt mit welchem Punktwert vorne sind.
- ◆ Die **Bilanz** stellt das Kapital und das Vermögen gegenüber. Der Aufbau einer Bilanz ist gesetzlich festgelegt: in Form eines großen „T“, zwei Seiten (links Aktivseite, rechts Passivseite). U.a. finden Ihre Teams hier die wichtigen Kennzahlen Bilanzgewinn und Rücklagen.
- ◆ Die **Gewinn- und Verlustrechnung** (GuV) stellt die Erträge den Aufwendungen gegenüber und zeigt, wie der Bilanzgewinn entstanden ist.
- ◆ Die **Liquiditätsrechnung** gibt Auskunft über die Zahlungsfähigkeit der Bank. Die Summe der liquiden Mittel am Ende setzt sich aus dem Kassenbestand und dem Guthaben bei der Bundesbank zusammen. Sind die liquiden Mittel aufgebraucht, erhalten die Teams automatisch einen Notkredit.
- ◆ In der **Zinsspannenrechnung** wird die Zinsspanne berechnet. Sie zeigt die Differenz zwischen Zinserträgen und Zinsaufwendungen.
- ◆ Mit Hilfe der **Mindestreserverechnung** wird ermittelt, ob die Bank die Mindestreserve (gesetzliche Vorschrift der Europäischen Zentralbank, EZB) eingehalten hat. Bei Nichteinhaltung erhält die Bank automatisch einen Notkredit.
- ◆ Die **Kapitalquote** zeigt, wie gut eine Bank mit Eigenkapital gegen Risiken abgesichert ist. Sie misst, wie stark riskante Positionen wie Kredite durch haftendes Eigenkapital gedeckt sind. Je höher die Quote, desto stabiler ist die Bank.
- ◆ **Marktinformationen** geben Auskunft über die Situation am Markt und über die Konkurrenz.
- ◆ Die **Weiteren Kennzahlen** informieren über Ausgaben und Wirkung im Bereich Werbung und Aus- und Weiterbildung. Zudem finden die Planspielbanken hier Informationen zur Anzahl der Kreditkarten im Umlauf, zum Anteil der Kundinnen und Kunden im Online-Banking und zum Gesamtvolumen der Kundendepots.



- ✦ Der **Bericht Wertpapierfonds** enthält eine Kursübersicht und die Performance aller im EURO STOXX 50 und bei der Europäischen Investment Bank (EIB) enthaltenen Aktien und Green Bonds.
- ✦ Das **Controllingblatt** ist eine Kopie der getroffenen Entscheidungen.

Besprechen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern die Inhalte und die Struktur der Berichte. Erklärungen sowie Zusammenhänge finden sie in den interaktiven Übersichten im Spielbereich. Dort wird deutlich, wie sich die einzelnen Berichte zusammensetzen, wie sie miteinander verknüpft sind und was die jeweiligen Positionen bedeuten.



Planung der Spielentscheidungen



Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ◆ wissen, wie sie bei der Planung vorgehen.
- ◆ können ihre Planungsergebnisse analysieren und daraus gezielte Anpassungen ableiten.

Mit einer vorausschauenden Planung können Ihre Schülerinnen und Schüler ihre Entscheidungen besser kalkulieren. Dazu bietet sich ein Vorgehen in vier Schritten an.

1. Vorläufige Entscheidungen festlegen

Die Teams treffen auf Grundlage ihrer Strategie vorläufige Entscheidungen für das kommende Geschäftsjahr. Zu Spielbeginn orientieren sie sich an der Ausgangslage, im weiteren Verlauf an den individuellen Berichten. Sie überlegen sich bei jeder Entscheidung, welche Kundinnen und Kunden sie damit voraussichtlich gewinnen bzw. verlieren können.

2. Marktanteile abschätzen

Bei jeder Entscheidung im Aktiv- und Passivgeschäft schätzen sie ein, welchen Marktanteil bzw. welches Volumen sie damit erreichen. Das Volumen ergibt sich aus der Gesamtsumme an Kundengeldern – etwa Einlagen auf Girokonten oder aufgenommene Kredite.

Zur Orientierung dienen:

- ◆ die Zinsspannenrechnung,
- ◆ das Controllingblatt (mit Daten aus der Ausgangslage bzw. dem Vorjahr).

Typische Wirkungszusammenhänge:

- ◆ Sinkende Kreditzinsen führen in der Regel zu einer höheren Kundennachfrage und damit zu einem größeren Kreditvolumen.
- ◆ Reduzierte Marketingausgaben verringern die Sichtbarkeit am Markt, was zu weniger Nachfrage und entsprechend zu einem geringeren Volumen führt.

3. Ergebnisse berechnen

Mit Hilfe des Calculation Plans und der Arbeitsblätter können die Teams nun Planrechnungen durchführen (vgl. Seite 18).



4. Ergebnisse prüfen und Verbesserungen ableiten

Nach Abschluss der Planrechnungen prüfen sie, ob die erwarteten Ergebnisse erreicht wurden oder ob grundlegende Anpassungen erforderlich sind.

Die Planung und Schätzung der Ergebnisse gehört zu den größten Herausforderungen im Spiel. Motivieren Sie Ihre Teams. Mit zunehmender Erfahrung wird es Ihren Schülerinnen und Schülern leichter fallen. Wenn sie die Planung ihrer Entscheidungen genau durchführen, erschließen sich die Zusammenhänge des Rechnungswesens und sie tun einiges für den Erfolg ihrer Planspielbank.





Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

◆ kennen die Planungsinstrumente.

Es gibt drei Instrumente, die Ihren Schülerinnen und Schülern bei der Planung ihrer Entscheidungen helfen.

1. Calculation Plan

Er erklärt Schritt für Schritt, wie sich die einzelnen Positionen berechnen und wie die Teams bei der Planung vorgehen können.

2. Berichte Rechnungswesen interaktiv

Sie zeigen, wie sich die einzelnen Berichte zusammensetzen und wie sie miteinander verknüpft sind. Die Übersichten finden sie im Spielbereich bei den Ergebnisberichten.

3. Arbeitsblätter

Die Schülerinnen und Schüler können auf den Arbeitsblättern ihre Planrechnungen erstellen.

Erstes Geschäftsjahr im Planspiel

◆ Orientierung zu Spielbeginn:

Zu Beginn des Spiels hilft ein Blick auf die Ausgangslage. Das Controllingblatt zeigt dabei, wie sich frühere Entscheidungen auf das Ergebnis ausgewirkt haben. Es bietet wichtige Hinweise für den Einstieg in die erste Planungsrunde.

◆ Marktbeobachtung:

Ein zentraler Bestandteil des Spiels ist das Beobachten und Einschätzen des Marktes. Über die bereitgestellten Marktinformationen können die Teilnehmenden Rückschlüsse auf die Entwicklung und das Verhalten der Konkurrenz ziehen.

◆ Strategisches Planen:

Eine klare Strategie ist die Grundlage für nachhaltigen Erfolg. Die Schülerinnen und Schüler sollten regelmäßig reflektieren, ob ihre Strategie noch zur aktuellen Marktsituation passt:

- Welche Konsequenzen hat die gewählte Strategie für aktuelle Entscheidungen?
- Wird die Strategie beibehalten oder angepasst?



Es ist sinnvoll, die strategischen Überlegungen schriftlich festzuhalten. So behalten die Teams den Überblick und können Entscheidungen besser nachvollziehen.

Analyse der Spielergebnisse



Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ✦ können die Ergebnisberichte bewerten.
- ✦ kennen die vier zentralen Kennzahlen, die den Erfolg ihrer Bank zeigen.

Mit Hilfe des Ergebnischecks können Ihre Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse einschätzen und erste Verbesserungen für die neuen Entscheidungen ableiten.

Bilanzgewinn

Der Bilanzgewinn ist das Ergebnis der Gewinn- und Verlustrechnung (GuV).

- ✦ Ein **Gewinn über 5 Mio.€** zeigt wirtschaftlichen Erfolg – sofern kein Notkredit aufgenommen wurde.
- ✦ **Liegt der Gewinn darunter**, kommen meist diese drei Ursachen infrage: Zinsspanne zu gering (Aktivzinsen zu niedrig / Passivzinsen zu hoch), zu geringe Einnahmen aus Gebühren und Provisionen, zu hohe Ausgaben (z.B. für Werbung, Schulungen, Filialen).

Bilanzsumme

Die Bilanzsumme zeigt die Größe der Bank, ist aber allein nicht aussagekräftig. Entscheidend ist, wie sie zustande kommt – also ob sie auf gesundem Wachstum oder Sondereffekten beruht.

- ✦ **Steigende Bilanzsumme:** Die Schülerinnen und Schüler sollten prüfen, ob der Anstieg durch neue Kundinnen und Kunden (Weiter so!), mehr Guthaben bei der Bundesbank (nicht genutztes Kapital) oder einen Notkredit (Achtung!) entstanden ist.
- ✦ **Sinkende Bilanzsumme:** Kundenverluste (Handlungsbedarf z.B. durch Anpassung der Zinssätze, höhere Ausgaben für Werbung, zusätzliche Filialen und Kundenterminals), gesunkenes Guthaben bei der Bundesbank, Rückzahlung eines Notkredits (positiv, aber Volumen sinkt).

Guthaben bei der Bundesbank

Das Guthaben ergibt sich aus der Liquiditätsrechnung. Die EZB verlangt von jeder Bank ein Mindestguthaben bei der Bundesbank, die Mindestreserve. Überschüssiges Guthaben wird nicht verzinst, daher sollte es sinnvoll investiert werden.

- ✦ Liegt das **Guthaben etwa doppelt so hoch wie die Mindestreserve**, hat das Team gut gewirtschaftet.



- ✦ **Liegt es deutlich darüber,** kann das ein Hinweis darauf sein, dass das Passivgeschäft zu stark und das Aktivgeschäft zu schwach ausgeprägt ist. Mögliche Maßnahmen der Teams: Überschüsse gezielt investieren (z.B. Werbung, Filialen, Wertpapiere), Zinssätze anpassen, um Aktiv- und Passivgeschäft besser auszubalancieren, oder Überschüsse über den Interbankenmarkt verleihen.

Notkredit

Ein Notkredit entsteht, wenn die Mittelabflüsse (z.B. Kredite, Kosten) höher sind als die Mittelzuflüsse (z.B. Einlagen, Einnahmen) oder wenn die Mindestreserve nicht eingehalten wurde. Die Liquiditätsrechnung zeigt die genaue Ursache.

- ✦ **Ohne Notkredit:** Die Bank finanziert sich aus eigener Kraft.
- ✦ **Mit Notkredit:** Meist ist das Aktivgeschäft zu stark (zu viele Kredite) und das Passivgeschäft zu schwach (zu wenig Einlagen). Mögliche Maßnahmen: Zinssätze anpassen (Aktivgeschäft weniger attraktiv, Passivgeschäft attraktiver machen), Ausgaben überprüfen (z.B. Werbung, Schulung, Filialen), Wertpapiere verkaufen oder einen Kredit bei der Zentralbank aufnehmen, um Zahlungsfähigkeit zu sichern.





Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler

- ◆ können die Ergebnisberichte bewerten.
- ◆ wissen, wie sie ihre Geschäftssituation tiefergehend analysieren.

Mit der genauen Analyse gehen Ihre Schülerinnen und Schüler in die Tiefe des Rechnungswesens. Sie versuchen Antworten auf die Frage zu finden, warum bestimmte Marktanteile erzielt und andere nicht erzielt werden konnten. Sie ermitteln, ob sie den richtigen Mix aus Zinsen, Ausgaben für Werbung und Qualifikation sowie Filialen und Kundenterminals gefunden haben.

Gehen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Fragestellungen durch:

Analyse des Marktes

(Voraussetzung Kauf von Marktinformationen)

- ◆ Wie liegen die eigenen Zinssätze im Vergleich zum Marktdurchschnitt? Wie hoch sind Marktanteile?
- ◆ Wie hoch sind die Anzahl an Filialen und Kundenterminals im Vergleich zur Konkurrenz?
- ◆ Wie hoch sind die Ausgaben für Werbung und Aus- und Weiterbildung im Vergleich?

Analyse der Zinsspanne

(Zinsspannenrechnung)

- ◆ Reicht die Zinsspanne aus, um alle Investitionen zu finanzieren und einen guten Gewinn zu erzielen?
- ◆ Ist das Verhältnis zwischen Zinserträgen und Zinsaufwendungen 2,5 : 1?

Analyse der Liquidität

(Liquiditätsrechnung)

- ◆ Reichen die liquiden Mittel aus, um alle Zahlungen abzudecken? Oder sind sie zu hoch und damit nicht optimal verwendet?
- ◆ Vergleich zum Vorjahr: Sind die liquiden Mittel gestiegen oder gesunken? Welche Ursachen liegen zugrunde?
- ◆ Veränderungen analysieren: Bei welchen Positionen gab es größere Verschiebungen im Vergleich zum letzten Jahr – und wie wirken sich diese auf die Liquiditätslage aus?
- ◆ Herkunft der Liquidität: Stammt das Guthaben bei der Bundesbank aus den normalen Geschäftsaktivitäten oder aus einem Notkredit?



Analyse des Bilanzgewinns/Bilanzverlusts

(Gewinn- und Verlustrechnung)

- ✦ Welche Ertragsquellen (z.B. Zinsen, Provisionen) haben besonders gut funktioniert?
- ✦ Hat die Zinsspanne einen zufriedenstellenden Gewinn erzielt?
- ✦ Gab es genügend Einnahmen durch Gebühren und Provisionen?
- ✦ Wie hoch waren die betrieblichen Aufwendungen insgesamt?
- ✦ Welche Posten verursachen besonders hohe Ausgaben?

Wenn Ihre Schülerinnen und Schüler diese tieferegreifende Analyse regelmäßig durchführen, haben sie eine fundierte Grundlage für die Planung der neuen Entscheidungen.

