Lehrplan – WirtschaftslehreGymnasiale Oberstufe (Kl.10) – Einführungsphase – 2006



Lernziele/ verbindliche Lerninhalte/ Fachbegriffe

Anknüpfpunkt

Wirtschaftliche Grundbegriffe

Güter: Begriffsinhalt, Arten

- Freie wirtschaftliche Güter
- Konsumgüter Investitionsgüter
- · Verbrauchsgüter Gebrauchsgüter

Bedürfnisse: Begriffsinhalt, Arten

- Unterscheidung der Bedürfnisse nach Dringlichkeit, Bewusstsein, Entstehung
- Private öffentliche Bedürfnisse (Nichtausschlussprinzip)

Ökonomisches Prinzip, Rationalprinzip

Arbeitsteilung

- Begriffsinhalt
- · Arten: Gesellschaftliche, betriebliche und räumliche Arbeitsteilung
- Folgen

Markt

- Definition
- · Tausch, Kauf und Märkte als Folge von Arbeitsteilung

(Seite 2)

- Aneignung betriebswirtschaftlicher Begriffe und Zusammenhänge: Umsatz, Gewinn, Personal-, Material- und Herstellungskosten
 - → Die Teams müssen Entscheidungen in Bezug auf Preisbildung, Fertigung, Personal, Vertrieb und Warenbeschaffung treffen.
- Kennenlernen von verschiedenen Abteilungen eines Unternehmens
 - → Nach dem Spiel: Vertiefung Unternehmensstruktur
 - → Nach dem Spiel: Welche Entscheidungen müssen in einem Unternehmen getroffen werden?
 - → Nach dem Spiel: Welche Probleme ergeben sich damit für ein Unternehmen?

<u>Wirtschaftssektoren</u>

Der Sektor Unternehmen

· Betrieb, Unternehmen, Firma

Rechtsformen der Unternehmen

- Einzelunternehmung
- · Offene Handelsgesellschaft (OHG)
- · Kommanditgesellschaft (KG)
- · Gesellschaft mit beschränkter Haftung (GmbH)
- · Aktiengesellschaft (AG)

! Teilnahme an einem Planspiel www.alwis-saarland.de!

(Seite 3)

- Kennenlernen von verschiedenen Abteilungen eines Unternehmens:
 Produktion, Buchhaltung, Personal, Marketing
 - → Die Teilnehmer*innen können sich im Team in verschiedene Abteilungen aufteilen.
 - → Nach dem Spiel: Vertiefung Unternehmensstruktur
 - → Nach dem Spiel: Welche Entscheidungen müssen in einem Unternehmen getroffen werden?
 - → Nach dem Spiel: Welche Probleme ergeben sich damit für ein Unternehmen?





Lernziele/ verbindliche Lerninhalte/ Fachbegriffe	Anknüpfpunkt
Kostentheorie Kosten Begriffsinhalt Betriebswirtschaftliche Bedeutung	
Fixe Kosten Begriffsinhalt Grafische Darstellung	
Variable Kosten Begriffsinhalt Grafische Darstellung	 Aneignung betriebswirtschaftlicher Begriffe und Zusammenhänge: Umsatz, Gewinn, Personal-, Material- und Herstellungskosten → In Unternehmensberichten nach jeder Spielrunde müssen die Teams die kommende Periode und dabei die Kosten planen.
Gesamtkosten Begriffsinhalt Grafische Darstellung	
Stückkosten (Durchschnittskosten) Begriffsinhalt Grafische Darstellung Berechnungen	
Deckungsbeitrag (Seite 4-5)	
Preisbildung auf vollkommenen Märkten Marktformen Begriff Markt Unterteilung der Märkte Vollkommene Konkurrenz (polypol auf vollkommenem Markt) Begriffsinhalt Die individuelle Nachfragefunktion Die individuelle Angebotsfunktion Preisbildung Marktgleichgewicht Konsumentenrente, Produzentenrente Käufermarkt, Verkäufermarkt	 Die Teams treten in Konkurrenz zueinander auf einem gemeinsamen Markt an. Dabei müssen die Teilnehmer*innen vorrausschauend planen und überlegen, welche Strategie die anderen Teams verfolgen. → möglichst großen Marktanteil mit der eigenen Strategie abgreifen → Je nach Ausgang des Spiels und nach der Entwicklung einzelner Strategien kann gefragt werden, welche Strategie aufgeht und wo die Grenzen der Realität in Abgrenzung zum virtuellen Spiel liegen.
(Seite 6)	





- Hauptphase - Vierstündige	G-Ruis/Neigungsrach - 2000 ALWis schule e.V
Lernziele/ verbindliche Lerninhalte/ Fachbegriffe	Anknüpfpunkt
Kostentheorie Kosten Begriffsinhalt Betriebswirtschaftliche Bedeutung	
Fixe Kosten Begriffsinhalt Grafische Darstellung	
Variable Kosten Begriffsinhalt Grafische Darstellung	 Aneignung betriebswirtschaftlicher Begriffe und Zusammenhänge: Umsatz, Gewinn, Personal-, Material- und Herstellungskosten → In den Unternehmensberichten nach jeder Runde müssen die Teams die kommende Periode und dabei die Kosten planen.
Gesamtkosten Begriffsinhalt Grafische Darstellung	
Stückkosten (Durchschnittskosten) BegriffsinhaltGrafische DarstellungBerechnungen	
Deckungsbeitrag (Seite 4-5)	
Preisbildung auf vollkommenen Märkten Marktformen Begriff Markt Unterteilung der Märkte	 Die Teams treten in Konkurrenz zueinander auf einem gemeinsamen Markt an. Dabei müssen die Teilnehmer*innen vorrausschauend planen und überlegen, welche Strategie die anderen Teams verfolgen. → möglichst großen Marktanteil mit der eigenen Strategie abgreifen → Je nach Ausgang des Spiels und nach der Entwicklung einzelner Strategien kann gefragt werden, welche Strategie aufgeht und wo die Grenzen der Realität in Abgrenzung zum virtuellen Spiel liegen.
Vollkommene Konkurrenz (polypol auf vollkommenem Markt) Begriffsinhalt Die individuelle Nachfragefunktion	
 Die individuelle Angebotsfunktion Preisbildung Marktgleichgewicht Konsumentenrente, Produzentenrente 	
Käufermarkt, Verkäufermarkt (Seite 6)	